2014

ACCÈS ÉDITIONS

Catalogue écoles

ACCÈS Éditions

www.acces-editions.com

SOMMAIRE

FRANÇAIS	Pages	MATERNELLE			ÉLÉMENTAIRE					SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Vers la phono MS et GS	6		●	●						
Construction du langage à l'école maternelle	8	●	●	●						
Le juste mot	9							●	●	●
Lire avec Patati et Patata	10				●					
Lecture plus	12			●	●	●				
Parcours lectures	14		●	●						
Défi lire	16				●	●	●			
Projet lecteur	18						●	●	●	●
Défi écrire	20					●	●	●		
Projet écrire	22							●	●	●
Ateliers d'expressions	24			●	●	●	●	●	●	●
Grammaire en textes 7 à 9 ans et 9 à 13 ans	26					●	●	●	●	●
29, 35 et 33 jeux d'écoute	28		●	●	●	●	●	●	●	●
Compétence mémoire 2 à 6 ans, 6 à 8 ans et 8 à 13 ans	30	●	●	●	●	●	●	●	●	●

MATHÉMATIQUES	Pages	MATERNELLE			ÉLÉMENTAIRE					SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Vers les maths PS, MS et GS	32	●	●	●						
70 et 77 jeux de logique	34	●	●	●	●	●	●			
66 et 83 problèmes de logique	36						●	●	●	●
333 et 222 jeux de logique	38						●	●	●	●
55, 101 et 123 jeux de nombres	40	●	●	●	●	●	●	●	●	●

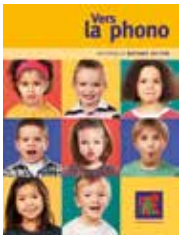
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	Pages	MATERNELLE			ÉLÉMENTAIRE					SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Agir dans le monde	42	●	●	●						
Vivre l'EPS	42				●	●				
Pratiquer l'EPS	42						●	●	●	

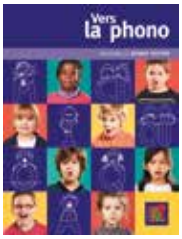
SCIENCES EXPÉRIMENTALES ET TECHNOLOGIE	Pages	MATERNELLE			ÉLÉMENTAIRE					SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Sciences à vivre Cycles 1, 2 et 3	44	●	●	●	●	●	●	●	●	

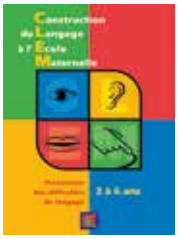
HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE	Pages	MATERNELLE			ÉLÉMENTAIRE					SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Temps et espace à vivre CP et CE1	46				●	●				
Histoire à revivre Tomes 1 et 2	48						●	●	●	
Géographie à vivre CE2, CM1 et CM2	50						●	●	●	

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS	Pages	MATERNELLE			ÉLÉMENTAIRE					SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
Hors-d'œuvre d'arts	52	●	●	●	●	●				
Hors-d'œuvre d'arts RÉPERTOIRE	54	●	●	●	●	●				
Arts plat du jour	56			●	●	●	●	●	●	●
Pas si bêtes, les arts plastiques !	58		●	●	●	●	●	●	●	●
Histoires d'arts en pratiques	60				●	●	●	●	●	●
Histoires d'arts RÉPERTOIRE D'ŒUVRES	62				●	●	●	●	●	●
Traces à suivre	64	●								
Traces à suivre RÉPERTOIRE D'IMAGES	66	●	●	●						
Graphic'arts	68		●	●	●	●				
Graphic'arts RÉPERTOIRE GRAPHIQUE	70		●	●	●	●				

INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE	Pages	MATERNELLE			ÉLÉMENTAIRE					SECONDAIRE
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	Collège
J'ai ma place en classe !	72						●	●	●	

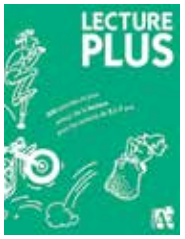

Vers la phono

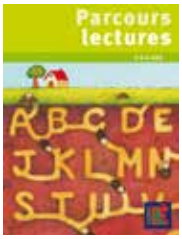

Vers la phono


Construction du Langage à l'École Maternelle

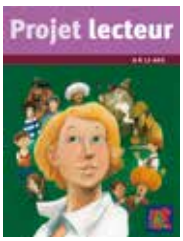
Le juste mot
9 à 13 ans

LIRE
AVEC PATATI ET PATATA


LECTURE PLUS


Parcours lectures

Défi lire


Projet lecteur

Défi écrire

Projet écrire

Ateliers d'expressions

Grammaire en Textes
7 à 9 ans

Grammaire en Textes
9 à 13 ans

29 jeux d'écoute
4 à 6 ans

35 jeux d'écoute
6 à 8 ans

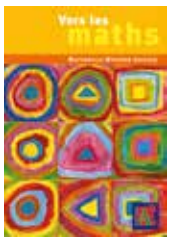
33 jeux d'écoute
8 à 12 ans

compétence mémoire
2 à 6 ans

compétence mémoire
6 à 8 ans

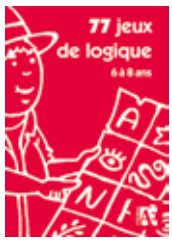
compétence mémoire
8 à 13 ans

Vers les maths


Vers les maths

Vers les maths

70 jeux de logique
2 à 6 ans


77 jeux de logique
6 à 8 ans

66 problèmes de logique
7 à 10 ans

83 problèmes de logique
8 à 13 ans

333 jeux de logique
8 à 13 ans

222 jeux de logique
8 à 13 ans

55 jeux de nombres
2 à 6 ans

101 jeux de nombres
6 à 8 ans

123 jeux de nombres
8 à 13 ans

Agir dans le monde

Vivre l'EPS

Pratiquer l'EPS
8 à 12 ans

Sciences à vivre

Sciences à vivre

Sciences à vivre

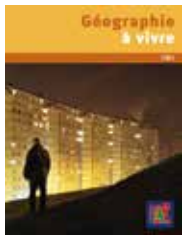
Temps et espace à vivre

NOUVEAU
Temps et espace à vivre

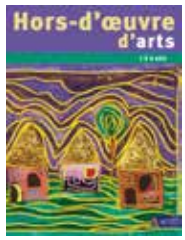
Histoire à revivre

NOUVEAU
Histoire à revivre

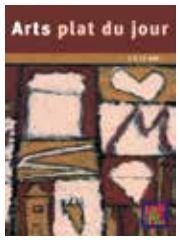
Géographie à vivre

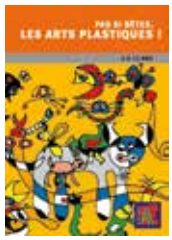

Géographie à vivre

Géographie à vivre


Hors-d'œuvre d'arts

Hors-d'œuvre d'arts
répertoire


Arts plat du jour


LES ARTS PLASTIQUES !

Histoires d'arts
en pratiques

Histoires d'arts
répertoire d'œuvres

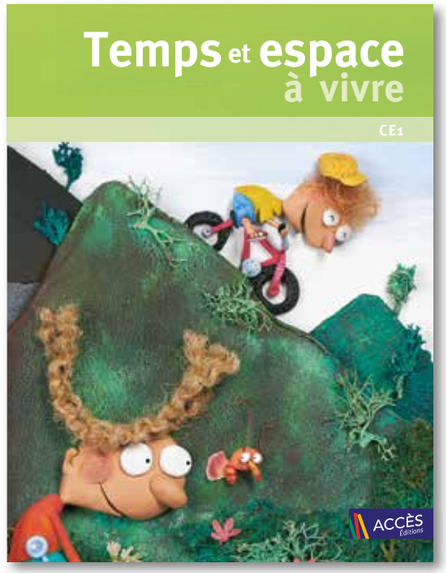
NOUVEAU
Traces à suivre

NOUVEAU
Traces à suivre
RÉPERTOIRE D'IMAGES

Graphic'arts

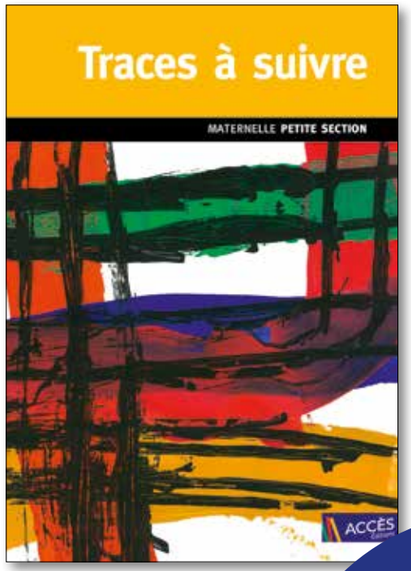
Graphic'arts
répertoire graphique

J'ai ma place en classe !

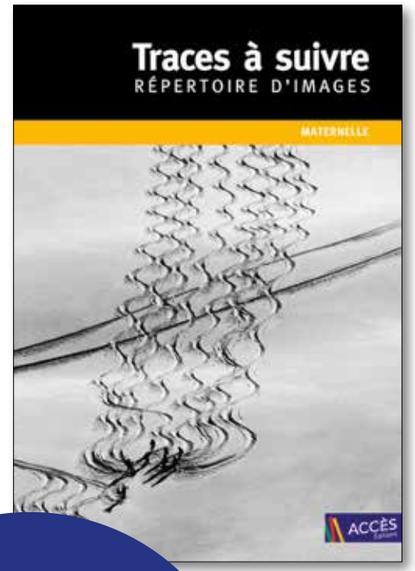


Pages 46 et 47

Pages 48 et 49



Pages 64 et 65



Pages 66 et 67

4 nouveautés viennent compléter les 52 références existantes

ACCÈS Éditions

4 nouveautés pour 2014 !

Enseigner aujourd'hui, c'est être capable de mettre en œuvre des pédagogies variées, adaptées et surtout efficaces.
L'enseignant doit disposer d'outils pédagogiques riches, novateurs, performants et prêts à l'emploi. C'est précisément la caractéristique des réalisations des éditions ACCÈS.

Des outils pédagogiques innovants et adaptés à vos besoins

Dans ce catalogue annuel, vous trouverez 56 outils : 52 qui ont fait leurs preuves et 4 nouveautés très attendues.

Temps et Espace à vivre CE1

Après TEMPS ET ESPACE À VIVRE CP en 2013, nos trois collègues de la région lilloise Xavier LEROUX, Bernard MALCZYK et André JANSON complètent cette collection en vous soumettant TEMPS ET ESPACE À VIVRE CE1 : une introduction réfléchie et pertinente à l'Histoire et à la Géographie.

La collection HISTOIRE À REVIVRE Cycle 3 comprendra 3 tomes. Après le premier opus paru l'an dernier, Isabelle EVRARD-MANCEAU et Jean-Pierre REMOND vous livrent cette année le deuxième : des Temps modernes à la fin de la Révolution.

Histoire à revivre Tome 2

L'an passé, Christina DORNER vous offrait VERS LA PHONO MS et VERS LA PHONO GS. Vous avez plébiscité ces 2 documents remarquables. Cette année, avec TRACES À SUIVRE PS et TRACES À SUIVRE RÉPERTOIRE D'IMAGES, l'auteure vous convie à développer le geste graphique de vos élèves et à observer avec eux des motifs graphiques.

Traces à suivre PS et Traces à suivre Répertoire d'images

Nous vous invitons à profiter de ces 4 nouveautés et de tous les autres outils figurant dans ce catalogue Écoles 2014. Rendez-vous en dernière page où vous trouverez le bon de commande ACCÈS Éditions.
Merci de votre fidélité et bonnes découvertes si vous ne connaissez pas encore l'univers d'ACCÈS Éditions.

Jean-Bernard SCHNEIDER
Directeur d'ACCÈS Éditions

Chaque année depuis 2003, l'illustrateur alsacien Christian Voltz réalise notre couverture.

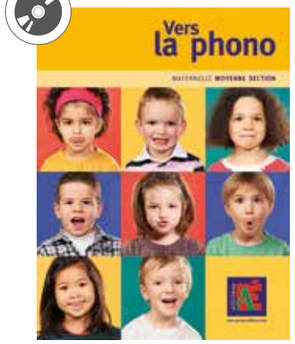
© Accès Éditions 13 rue du château d'Angleterre 67300 Schiltigheim
Directeur de la publication : Jean-Bernard Schneider
Graphisme : Accès Éditions - Couverture : Christian Voltz
Dépôt légal : mars 2014 - Imprimerie : Rotocayfo Barcelone - ISSN : 1271-0121

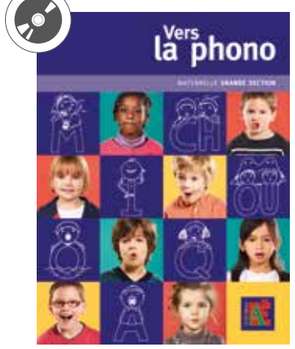
Maternelle MS et GS
ASH • Orthophonie

Auteure **Christina Dorner**
Illustrateurs **Mathias Gally**
et Emmanuelle Di Martino

Vers **la phono** Moyenne Section Grande Section

Eveiller et développer la conscience phonologique

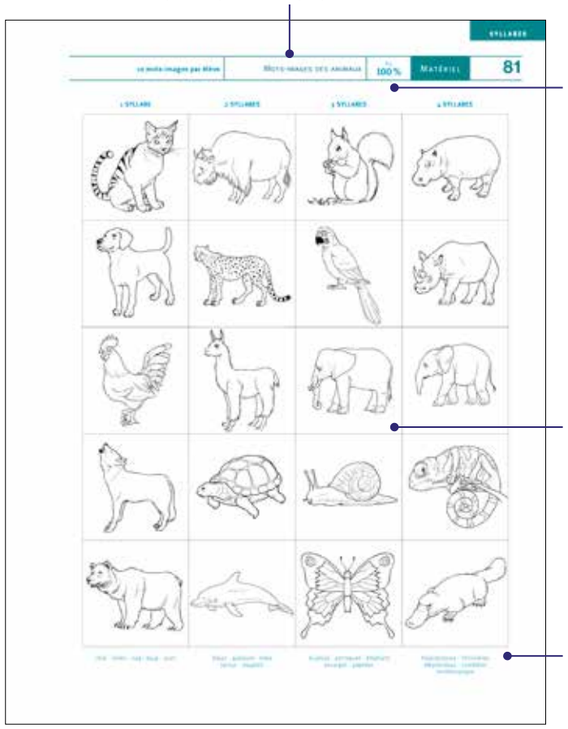




L'acquisition des compétences phonologiques est un apprentissage capital. C'est celui qui va conditionner et permettre l'entrée dans la lecture et l'écriture.

En maternelle, comment éveiller et développer la conscience phonologique ?
- Par une progression adaptée au développement de l'enfant.
- Par une multiplication des échanges oraux, de l'écoute et de l'articulation.
- Par une pratique régulière et une démarche structurée.
- Par des situations d'apprentissage ludiques et variées.
- Par une différenciation pédagogique réfléchie.

Le titre
Il nomme le matériel et renvoie si besoin à l'activité pour laquelle il est proposé.



Le taux d'agrandissement
Il permet de savoir la taille optimale du matériel pour l'activité proposée.

Le matériel
Il est constitué soit de planches de jeu individuelles, soit d'un plateau de jeu collectif, soit de comptines, soit de mots-images.
Il y a 2 banques de mots-images spécialement créées par l'illustrateur Mathias Gally : une de 304 dessins en MS et une de 458 dessins en GS.

La légende
Elle permet d'éviter toute confusion sur la représentation d'un mot (exemple : hibou - chouette).

Grande Section. La page matériel. La page 81

Vers la phono MS
Dossier de 160 pages A4
+ CD audio.
ISBN 978-2-909295-43-5 **50 €**

Vers la phono GS
Dossier de 272 pages A4
+ CD audio.
ISBN 978-2-909295-44-2 **60 €**

La notion en jeu
Elle rappelle à chaque page dans quelle partie de l'ouvrage on se situe.

La compétence
Elle permet de formuler ce que l'élève apprend grâce à l'activité proposée.

L'organisation
Elle permet de savoir où ont lieu les activités et avec combien d'élèves.

Le pictogramme
Il permet de savoir quel type de séance ou de groupe de séances est développé sur cette page.

Le titre
Il donne une indication sur la séance ou le groupe de séances.

Le matériel
Il indique ce qui est à prévoir pour la ou les séances, étape par étape.
Une indication renvoie à la page de matériel concernée.

SYLLABES
80
Comparer le nombre de syllabes de différents mots
ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES
1 séance
LA BATAILLE DES ANIMAUX
1 MATÉRIEL
Les mots-images des animaux (matériel pages 81 et 82).
2 DÉROULEMENT
ÉTAPE 1 MISE EN PLACE DU JEU
Placer les joueurs par groupes de 2. Constituer des groupes hétérogènes pour qu'ils puissent jouer en semi-autonomie.
Nommer avec les élèves l'ensemble des mots-images (matériel pages 81 et 82).
Donner à chacun au moins 10 mots-images.
ÉTAPE 2 RÈGLE DU JEU
Les 2 joueurs retournent simultanément une carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 2 cartes.
Il y a bataille lorsque les 2 mots-images ont le même nombre de syllabes. Dans ce cas, chaque joueur retourne une nouvelle carte. Celui dont le mot-image a le plus de syllabes gagne les 4 cartes mises en jeu.
Le joueur qui possède le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.
PROCÉDURES OBSERVÉES
A besoin que l'enseignant démontre sur ses doigts pendant qu'il scande puis compare avec son camarade.
Scande et dénombre les syllabes avec ses doigts puis compare avec son camarade.
3 DIFFÉRENCIATION
Pour les élèves les moins performants, demander de compter les syllabes avec les doigts. Il sera plus facile de comparer son nombre de syllabes à celui de son camarade de jeu.
Les syllabes peuvent être matérialisées par des jetons pour pouvoir les dénombrer ensuite.
Proposer l'évaluation *La bataille des animaux* (document élève page 83) en adaptant le niveau en fonction des élèves. Donner 8 cartes pour le niveau 1 (*), 12 cartes pour le niveau 2 (**) et 16 cartes pour le niveau 3 (***).

Les précisions
Elles complètent l'organisation.
Elles précisent pour quelles étapes valent les modalités d'organisation ou le nombre de séances à prévoir pour les activités de la page.
Le nombre de séances varie en fonction des élèves et n'est présent qu'à titre indicatif.

Le déroulement
Il développe, étape par étape, la démarche proposée.

Les visuels
Photographies ou illustrations, ils permettent de ressentir d'emblée l'atmosphère de la séance.

La différenciation
Elle est souvent indiquée pour les élèves en difficulté mais aussi pour les plus performants. Différencier la pédagogie permet à l'enseignant de s'adapter à l'hétérogénéité de sa classe.

Le prolongement
Il est soumis en fin de page pour approfondir une notion ou simplement pour proposer une suite aux activités.

Grande Section. La page de séance. La page 80

SOMMAIRE

Vers la phono MS
Présentation (12 pages)
Les comptines tout au long de l'année (22 pages)
Période 1 : septembre-octobre
Apprendre à écouter (20 pages)
Période 2 : novembre-décembre
Apprendre à articuler (20 pages)
Période 3 : janvier-février
Découvrir les syllabes (26 pages)
Période 4 : mars-avril
Découvrir les syllabes d'attaque (26 pages)
Période 5 : mai-juin
Repérer les syllabes finales et les rimes (34 pages)
Le CD audio avec 21 chansons et comptines, 24 sons et 2 lotos sonores réalisé et arrangé spécialement pour l'ouvrage.

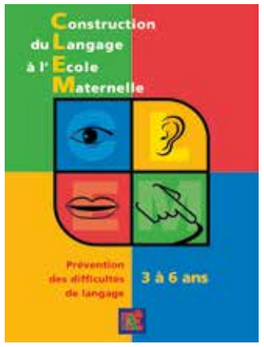
Vers la phono GS
Présentation (12 pages)
Les comptines tout au long de l'année (16 pages)
Période 1 : septembre-octobre
Apprendre à écouter (16 pages)
Apprendre à articuler (12 pages)
Découvrir les mots (10 pages)
Période 2 : novembre-décembre
Découvrir les syllabes (28 pages)
Étudier les syllabes au sein d'un mot (26 pages)
Période 3 : janvier-février
Manipuler et jouer avec les syllabes (26 pages)
Découvrir les rimes (30 pages)
Période 4 : mars-avril
Découvrir les attaques (18 pages)
Découvrir les phonèmes-voyelles (18 pages)
Période 5 : mai-juin
Découvrir les phonèmes-consonnes (30 pages)
Manipuler et jouer avec les phonèmes (30 pages)
Le CD audio avec 20 chansons et comptines, 24 sons, 2 lotos sonores et 6 instruments de musique réalisé et arrangé spécialement pour l'ouvrage.

Maternelle
ASH • Illettrisme
Orthophonie

Auteurs **Monique Conscience, Gérard Brasseur, Jean-Bernard Schneider**
Illustratrice **Emmanuelle Di Martino**

Construction du langage **à l'école maternelle**

Connaître, observer et repérer les difficultés de langage



La construction du langage est le cœur des activités de l'école maternelle. La mission majeure de l'école est de tout faire pour que les différences initiales ne se transforment pas plus tard en échec pour les enfants les moins avancés.

CLEM vous permet de mieux connaître les acquis nécessaires et les étapes à franchir pour l'enfant dans sa construction du langage entre 3 et 6 ans.

CLEM vous permet d'observer et de repérer des difficultés de langage auprès des enfants qui vous sont confiés.

Vers 4 ans - 4 ans 1/2

L'enfant s'exprime correctement sans difficultés grammaticales sérieuses par phrases de 6 mots ou plus. Il emploie des relatives et des complétives. Il y a encore souvent omission des conjonctions de subordination.

- Il reconnaît les parties du corps plus complexes.
- Il module les notions de taille et de dimensions, en utilisant « *en haut, en bas, devant, derrière, pareil, pas pareil* ».
- Il utilise les pronoms personnels « *je, tu, il, elle, lui, eux* ». C'est aussi le premier pas dans l'entrée du monde de la grammaire.
- Il pose des questions : « *qu'est-ce que c'est ?* (transformé en « *ké sé ?* »), *où ?, c'est qui ?, pourquoi ?, comment ?* »
- Il utilise le pluriel et emploie des genres.
- Il utilise des pronoms possessifs, « *mon, mien, ton, tien* » puis « *son, sien* ».
- Il utilise des prépositions, comme « *à, dans, en, par, près de, sur, sous, avec qui* ».
- Il utilise les marques de négation en introduisant progressivement « *ne pas* » ou « *ne plus* ».
- Ses terminaisons verbales sont encore imprécises. Il utilise le présent et le passé. Le futur est exprimé avec « *va* ».
- Il aime jouer à faire semblant. Il accède à la fonction symbolique.

- Encouragez-le à devenir autonome. Il est fier de devenir un « grand ».
- Offrez-lui un bagage linguistique riche de mots outils, de subordonnants, de pronoms relatifs, de conjonctions, d'introducteurs temporels (dès que, pendant que, avant que, après que, chaque fois que, ...).
- Donnez-lui envie de découvrir les livres et la lecture en lisant devant lui et en rendant votre lecture vivante.

C'est l'âge des métaphores : un bâton devient un personnage, un caillou devient une voiture.
Il est capable de tester ses projets, d'envisager la solution la meilleure, de prendre des initiatives, d'interroger ses parents, de dialoguer, d'affirmer son « moi ».
Encouragez-le pour que l'image qu'il se représente de son « Moi » soit la plus valorisante possible. Il la conservera toute sa vie.
C'est l'âge où il se souhaite responsable de ses actes. Ne le culpabilisez pas. Ne comparez pas ses réussites à celles des autres.

Conseils de vigilance

- Si l'enfant présente des problèmes de compréhension.
- S'il emploie des phrases courtes, mal construites syntaxiquement.
- S'il ne prononce pas les finales des mots, exemple « *tarti* » pour tartine.
- S'il fait des remplacements de phonèmes, des transformations, des substitutions, des inversions, des achoppements.
- Si son langage linguistique est limité.

[CLEM • 29]

L'évolution du langage de la naissance à 6 ans. La page 29

Construction du Langage à l'École Maternelle 3 à 6 ans
Dossier de 68 pages A4 comprenant :
- des informations sur la construction du langage,
- nos propositions d'actions.

ISBN 978-2-909295-80-0 **30 €**

SOMMAIRE

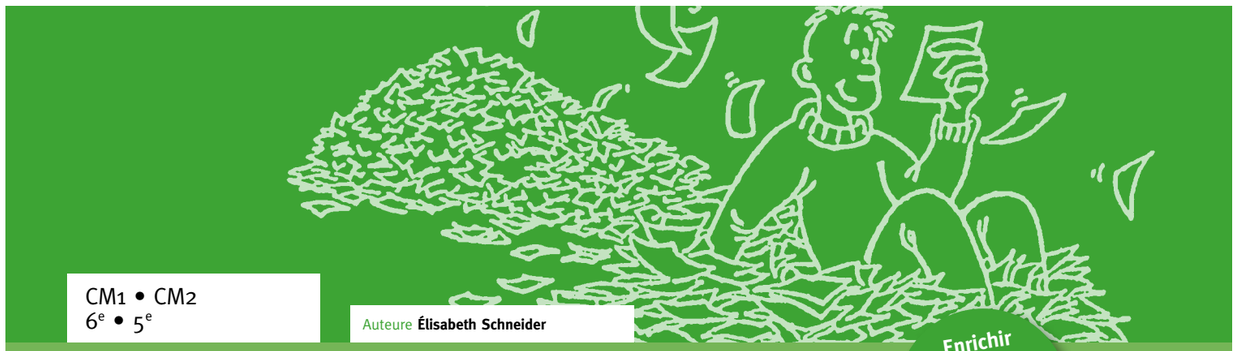
Pour une prévention des troubles du langage
Quand faut-il s'inquiéter ?
Pourquoi et par qui une prise en charge précoce ?
Mini-lexique du langage
Cas les plus courants des troubles du langage oral et écrit chez l'enfant
- les surdités
- le trouble d'articulation
- le bégaiement
- la déglutition atypique
- la raucité vocale
- le retard de parole
- le retard de langage
- la dysphasie
- la dysorthographie
- la dyscalculie
- la dysgraphie
- la dyslexie

Gérer la dyslexie à l'école
Qu'ont-ils en commun ?
Repères moteurs et développement sensori-moteur
L'évolution du langage de la naissance à 6 ans
- de la naissance à 12 mois
- entre 1 et 2 ans
- vers 3 ans-3 ans 1/2
- vers 4 ans-4 ans 1/2
- entre 5 et 6 ans

Notre contribution
Présentation des observations
Utilisation des observations
- tableau des 3 ans-3 ans 1/2
- tableau des 4 ans-4 ans 1/2
- tableau des 5 ans-5 ans 1/2

Trois exemples de séances d'observations
- 3 ans-3 ans 1/2
- 4 ans-4 ans 1/2
- 5 ans-5 ans 1/2
- les 3 scènes et les 3 planches

Bibliographie



CM1 • CM2
6e • 5e

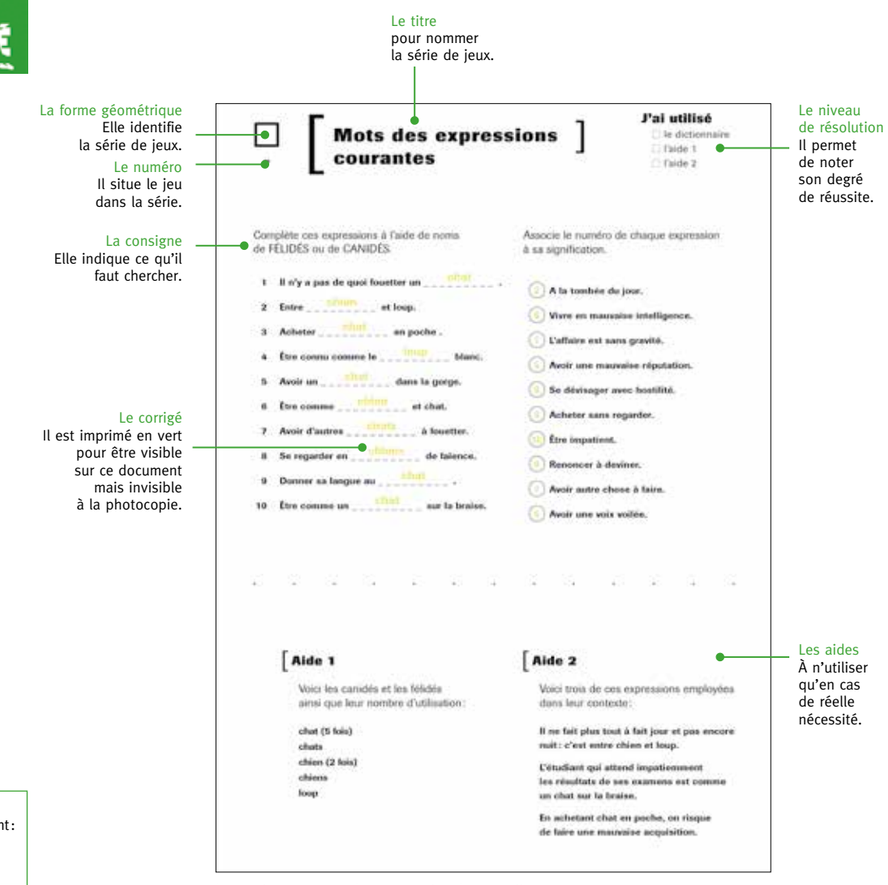
Auteure **Élisabeth Schneider**

Le juste mot

Enrichir son vocabulaire de manière ludique

Augmenter son capital de mots et d'expressions, c'est pour l'élève accéder à une lecture plus fine de la réalité. C'est aussi se mettre en position de mieux s'adapter à un interlocuteur ou à une situation, c'est-à-dire de mieux communiquer. La maîtrise de la langue est une exigence sociale. Elle se construit autant par la maîtrise du vocabulaire que par celle de la syntaxe.

Le juste mot place l'enfant en position de recherche active.
Dans chacun des 84 jeux, l'enfant doit faire appel à sa mémoire, réinvestir ses connaissances et établir une stratégie pour trouver le bon mot, au bon endroit, au bon moment.


Le titre pour nommer la série de jeux.
La forme géométrique Elle identifie la série de jeux.
Le numéro Il situe le jeu dans la série.
La consigne Elle indique ce qu'il faut chercher.
Le corrigé Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.
Le niveau de résolution Il permet de noter son degré de réussite.
Les aides À n'utiliser qu'en cas de réelle nécessité.
Mots des expressions courantes
J'ai utilisé
le dictionnaire
l'aide 1
l'aide 2
Complète ces expressions à l'aide de noms de FÉLIDÉS ou de CANIDÉS.
Associe le numéro de chaque expression à sa signification.
1 Il n'y a pas de quoi fouetter un chat.
2 Entre chiens et loups.
3 Acheter chat en poche.
4 Être connu comme le loup blanc.
5 Avoir un chat dans la gorge.
6 Être comme chien et chat.
7 Avoir d'autres chats à fouetter.
8 Se regarder en chiens de faïence.
9 Donner sa langue au chat.
10 Être comme un chat sur la braise.
A la tombée du jour.
Vivre en mauvaise intelligence.
L'affaire est sans gravité.
Avoir une mauvaise réputation.
Se dévisager avec hostilité.
Acheter sans regarder.
Être impatient.
Renoncer à deviner.
Avoir autre chose à faire.
Avoir une voix voilée.
Aide 1
Voici les canidés et les félidés ainsi que leur nombre d'utilisation :
chat (5 fois)
chats
chien (2 fois)
chiens
loup
Aide 2
Voici trois de ces expressions employées dans leur contexte :
Il ne fait plus tout à fait jour et pas encore nuit : c'est entre chien et loup.
L'étudiant qui attend impatiemment les résultats de ses examens est comme un chat sur la braise.
En achetant chat en poche, on risque de faire une mauvaise acquisition.

Les mots des expressions courantes. La page 8

Le juste mot 9 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
- les indications pédagogiques,
- 84 jeux de recherche active de vocabulaire.

ISBN 978-2-950395-37-5 **30 €**

CP
Orthophonie
Illettrisme

Auteurs **Patrick Straub et Sabine Christophe**
Illustrateurs **Patrick Straub et CARO**

Lire **avec Patati et Patata**

Une méthode de lecture à entrées multiples

Lire avec Patati et Patata est une méthode de lecture syllabique. Basée sur l'apprentissage du code, elle permet l'utilisation de tous types de supports : albums, écrits fonctionnels, productions d'élèves.
La multiplicité des entrées à travers les gestes, les images et l'imaginaire permet de prendre en compte la diversité des élèves.

L'apprentissage de la lecture est transformé en une formidable aventure grâce à l'histoire de la planète bizarre. Tout commence lorsqu'une nuit, l'auteur se retrouve face à deux extra-terrestres. Ils font de drôles de gestes pour apprendre notre langue…

L'album suscite le plaisir de lire et donne du sens à l'apprentissage du code. Il permet une approche conjointe des compétences de lecture : compréhension, syntaxe et déchiffrage. À l'issue de la première période (septembre-octobre) l'aventure pourra continuer avec d'autres albums ou d'autres supports de lecture librement choisis par l'enseignant (lettres, modes d'emploi, journaux, affiches, règles du jeu).

Lire avec Patati et Patata fait appel à la gestuelle. La technique gestuelle n'est pas un code supplémentaire à apprendre et à mémoriser. Elle constitue une aide temporaire efficace.

Le principe de correspondance (une graphie/un phonème) met en évidence des graphies principales et des graphies secondaires plus complexes. Les premières permettent d'installer l'élève avec confiance dans le principe alphabétique. Les secondes mettent en relief les spécificités orthographiques de notre langue.

Les fiches de lecture présentées sont construites comme les pièces d'un puzzle pour former des élèves déchiffreurs.

Compléments d'information sur le site des auteurs
http://perso.orange.fr/patrick.straub/patati_presentation.htm

Lire avec Patati et Patata CP
c'est :
- un guide pédagogique de 72 pages,
- le fichier « La planète bizarre » de 66 pages : lecture - exercices - utilitaires,
- un fichier de lecture de 154 pages : syllabes - mots - exercices,
- 40 cartes sons - gestes - lettres en quadrichromie,
- 12 planches A3 reprenant les illustrations de l'album,
- 26 albums élèves « Le secret de la planète bizarre »,
- un CD-Rom (version PC uniquement).

ISBN 978-2-909295-87-9

120 €

Lot de 5 cahiers de l'élève
Le cahier de 80 pages A4 comprend tous les exercices de base liés à l'apprentissage du code. Écologique, économique et pratique, ce document évite des milliers de photocopies et les rangements fastidieux. **Il est vendu uniquement par lot de 5 exemplaires.**

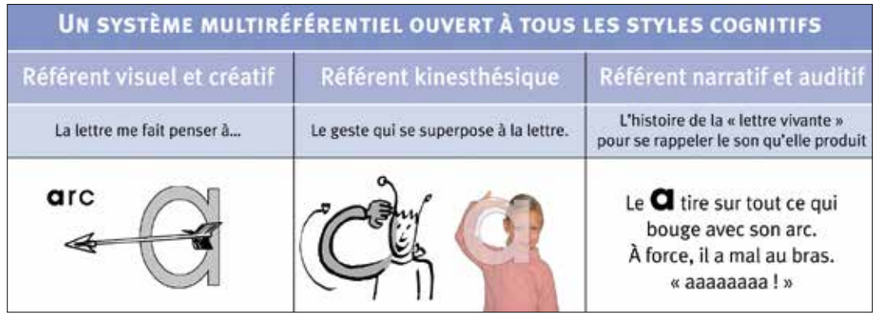
ISBN 978-2-909295-52-7

20 €

Réassort de 26 exemplaires
de l'album pour l'élève « Le secret de la planète bizarre ».

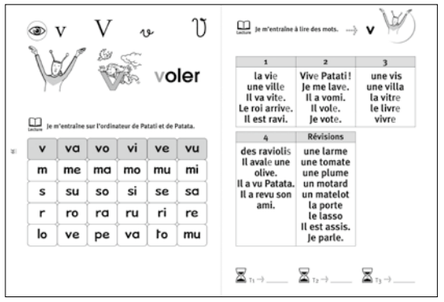
ISBN 978-2-909295-88-6

20 €

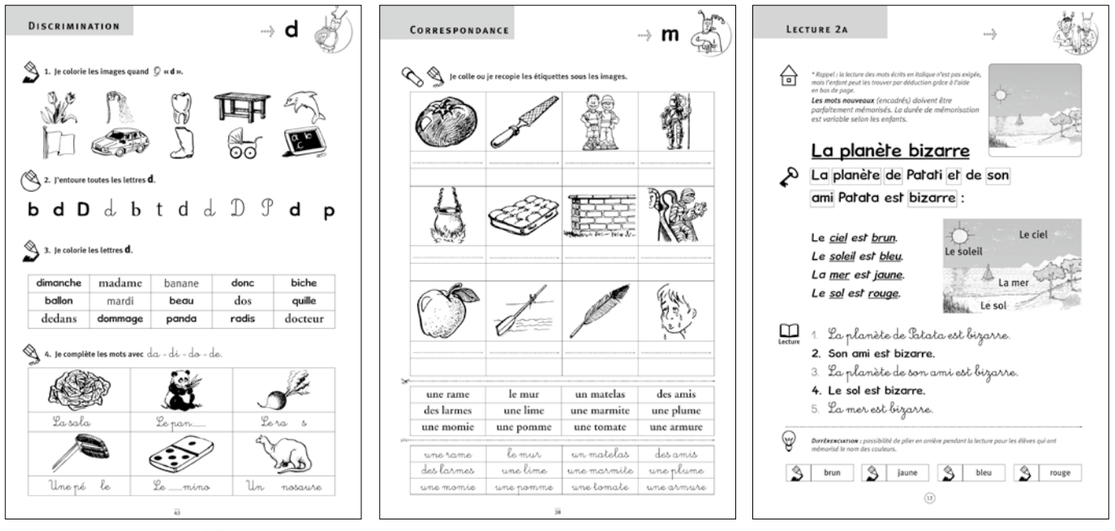

UN SYSTÈME MULTIRÉFÉRENTIEL OUVERT À TOUS LES STYLES COGNITIFS
Référent visuel et créatif
Référent kinesthésique
Référent narratif et auditif
La lettre me fait penser à…
Le geste qui se superpose à la lettre.
L'histoire de la « lettre vivante » pour se rappeler le son qu'elle produit
arc
Le a tire sur tout ce qui bouge avec son arc.
À force, il a mal au bras.
« aaaaaaaa ! »

Le tableau des différentes entrées possibles

Les 40 cartes-sons gestes-lettres



Les fiches de lecture-code



Les fiches d'exercices à accès différencié

SOMMAIRE

Présentation de la méthode

Présentation des outils et mode d'emploi
Pour l'apprentissage du code
Pour le travail avec l'album
La démarche générale

L'apprentissage du code
1. Découverte auditive du phonème
2. Découverte de la graphie
3. Découverte du geste
4. Découverte du mot-image associé
5. Découverte de la lettre vivante
6. Découverte et apprentissage de la graphie
7. Activités de consolidation
8. Combinatoire et déchiffrage
9. Orthographe
10. Fiches exercices
11. Cas particuliers : les voyelles et les sons complexes

Le travail avec l'album
1. Découverte de l'illustration
2. Découverte du texte
3. Mémorisation du texte-clé
4. Identification et mémorisation des étiquettes
5. Activités d'écriture

Le guide pédagogique détaillé (code et album)

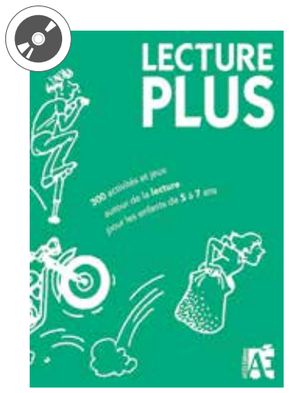
Le CD-Rom (PC uniquement, sous Word pour Windows)
Programmation et progression détaillées
Accès aux fiches modifiables
Activités créatives complémentaires
Cartes-sons supplémentaires
Images des gestes et images-clés
Images de l'album au format contours
Utilitaires

CP
Adaptation
Orthophonie
Illettrisme

Auteurs **Marie-Paule Brasseur et Gérard Brasseur**
Illustratrice **Caro**

Lecture **plus**

Un complément à votre méthode de lecture



Avec Lecture plus, l'enfant multiplie les approches et les activités autour de la lecture. Il prend conscience que les mots du langage sont formés de syllabes et de phonèmes. Il apprend à associer mot écrit, image et mot du langage. Il analyse et manipule les constituants du mot. Il organise, classe, segmente et compare l'information. Il développe ainsi de multiples compétences pour mettre en œuvre des stratégies de lecture efficaces.

Des activités autour de la lecture

Ne se substituant en aucune façon à la méthode de lecture choisie par l'enseignant, Lecture plus se veut d'abord un complément, une aide, une stimulation à la lecture. En proposant des angles variés, en utilisant l'aspect ludique et des formes de travail différentes, il motivera les élèves et enrichira l'activité de la classe.

Les fiches outils

Pour aborder la lecture sous toutes ses formes mais aussi pour vous permettre de réaliser rapidement de nombreux documents complémentaires :

Le mini lexique (28 pages)
Tous les mots images de Lecture plus (936 noms, verbes et adjectifs) illustrés et classés par ordre alphabétique. Ce véritable petit dictionnaire en images est un précieux support d'activités : jeux de recherche et d'indices, découverte de l'ordre alphabétique, aide pour certains jeux…

Les banques d'images (36 pages)
Des sélections d'images autour de chaque son, à utiliser comme support d'activités (classement, repérage, mémorisation…) ou comme outil pour la réalisation de vos propres fiches.

Les comptines (26 pages)
Pour jouer avec les sons et mettre en scène les phonèmes et les syllabes.

Les fiches bricolages-recettes (12 pages)
Pour pratiquer la Lecture-Action et apprendre à interpréter une consigne écrite ou dessinée.

Les activités

Lecture plus vous propose plus de 300 pages photocopiables ou numérisées prêtes à l'emploi.

Les fiches photocopiables (83 pages)
12 familles d'exercices pour jouer avec les sons, les mots et les images, ainsi que des grilles vierges pour élaborer vos propres fiches :

localisation	mots identiques
classement	mots en forme
intrus	mots en puzzle
mots images	mots en texte
mots effacés	fiches thématiques
mots en escalier	évaluations

Les fiches numérisées (212 pages)
65 fiches de phonologie et 147 fiches de combinatoire avec leur correction. Plus de 10 familles d'exercices avec sons (gn, x, oin…), des séries sur les sons proches (b/p, b/d, d/t, v/f…) et des séries sur les confusions de syllabes (tra/tar, pra/par, cra/car, la/al…).

Lecture plus CP
Classeur comprenant :
- 200 pages A4 sous film,
- la banque d'images sur CD-ROM.

ISBN 978-2-950395-36-8
50 €

Le mini lexique. La page 1

26 comptines. La page 119

212 fiches numérisées

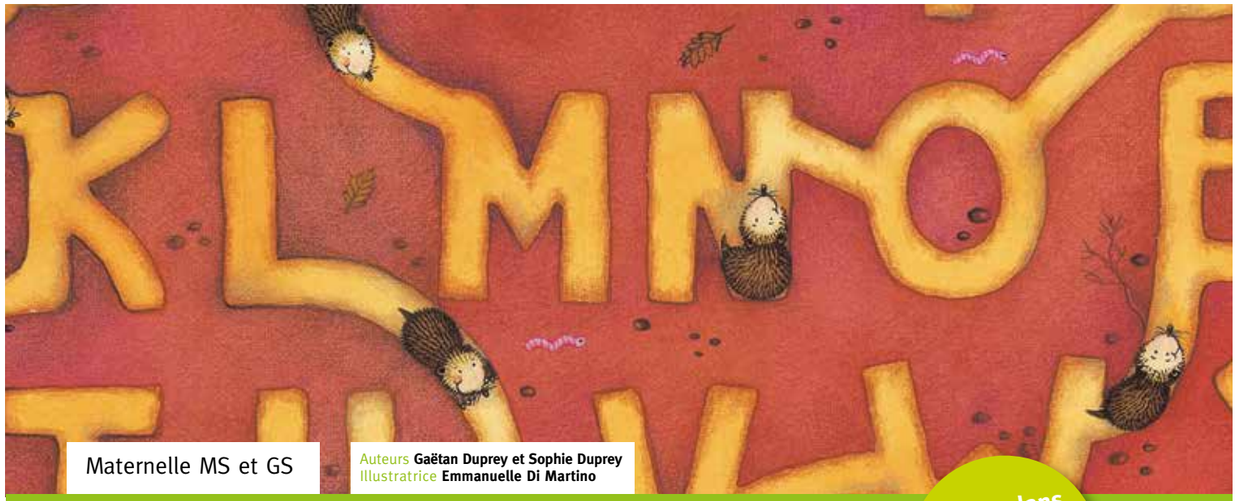
8 fiches thématiques. La page 186

SOMMAIRE

Le CD-ROM (Mac-PC)
- 936 images de LECTURE PLUS (736 noms, 160 verbes et 40 adjectifs) en noir et blanc ou en couleur.
- un utilitaire permettant d'effectuer des sélections dans la banque d'images à partir d'un phonème ou d'un graphème pour vous aider à élaborer vos propres fiches.
- 212 fiches numérisées (en format PDF) de phonologie/combinatoire.

Attention !
Le CD-ROM est une banque d'images.

Ce n'est pas un logiciel éducatif.

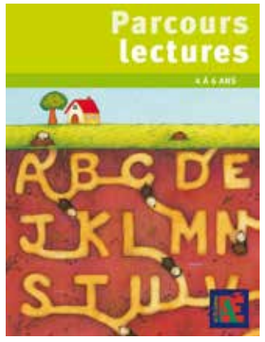


Maternelle MS et GS

Auteurs **Gaëtan Duprey et Sophie Duprey**
Illustratrice **Emmanuelle Di Martino**

Parcours **lectures**

Entrer dans une première culture littéraire



L'école maternelle doit amener l'enfant à se construire progressivement une première culture littéraire et à se familiariser avec l'écrit.
Les lectures littéraires doivent être choisies avec soin et organisées en parcours qui permettent de retrouver un personnage, un thème, un genre, un auteur, un illustrateur. Par là, et seulement par là, l'habitude de fréquenter les livres devient progressivement une culture.

9 parcours de lecture pour se construire une première culture littéraire.

Les parcours proposés conduisent les enfants à rapprocher des personnages, à explorer des thèmes, à retrouver des auteurs, à découvrir des structures et à comparer les versions d'un même conte. Les activités sont menées dans le cadre de projets de création d'albums.

5 parcours de lecture pour découvrir le monde.

Les enfants sont amenés à développer leurs compétences langagières à travers la mise en œuvre de projets articulant différents domaines d'activités de l'école maternelle.
Ces projets aboutissent le plus souvent à la fabrication d'un album ou d'un objet : un semainier, un livre à compter, un bonhomme électrique, un abécédaire en volume, un imagier des animaux.

Parcours lectures propose 14 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Présentation du parcours de lecture**
  Ces informations renseignent sur l'intérêt du parcours, le projet à mettre en œuvre et les compétences visées.
- **Démarches de classe concrètes**
  Elles comportent 3 ou 4 étapes progressives dans les domaines du Dire/Lire/Écrire.
  Les documents nécessaires aux activités sont fournis : matériel, textes à lire ou à raconter, jeux de lecture.
- **Mises en réseau de livres**
  Il y a 14 réseaux comportant chacun 9 ou 12 œuvres pour un total de 147 titres.
  La mise en réseau ordonnée d'œuvres de littérature de jeunesse vise à :
  - nourrir la culture des élèves,
  - les aider à organiser et à structurer cette culture,
  - les faire s'interroger sur le fonctionnement des textes,
  - favoriser la compréhenssion des œuvres.
- **14 lexiques**
  Ils servent de support de lecture et d'aide d'écriture pour chaque parcours.
- **16 posters A3**
  Ils visualisent les albums mis en réseau.

Parcours lectures 4 à 6 ans
Dossier de 224 pages A4
+ 16 posters A3.
ISBN 978-2-909295-98-5
60 €

Le récit de rêve. Les pages 104 et 105. La présentation et la première étape

2e étape
APPROPRIATION DE L'ALBUM
3e étape
MISE EN RÉSEAU AVEC DES RÉCITS DE RÊVE
Rapprochements avec des tableaux célèbres
Fabrication d'un album
Lecture de Je mangerais bien une souris !
Lecture progressive de Les deux goinfres

Le récit de rêve. Les pages 106 et 107. Les deuxième et troisième étapes

SOMMAIRE

Présentation (22 pages)

9 parcours pour se construire une première culture littéraire

1. Du conte traditionnel à ses parodies : le petit chaperon rouge (20 pages)
2. Des histoires à structures répétitives : l'accumulation (12 pages)
3. Entrer dans l'univers d'un auteur : Christian Voltz (16 pages)
4. Un personnage : la princesse (18 pages)
5. Un thème : la différence (14 pages)
6. Un genre : le récit de rêve (16 pages)
7. Des histoires à structures répétitives : la randonnée (12 pages)
8. Un personnage : l'ogre (16 pages)
9. Des fins de loups (16 pages)

5 parcours pour découvrir le monde

10. Les abécédaires (14 pages)
11. Les imagiers (10 pages)
12. Le semainier (16 pages)
13. La fiche technique (12 pages)
14. Les livres à compter (10 pages)

Défi **lire**

Construire une première culture littéraire

Au CP et au CE1, y a-t-il une place pour la littérature de jeunesse à côté de l'apprentissage du code ? La réponse est clairement OUI.

Défi lire a pour ambition d'aider très concrètement les enseignants à

- choisir les livres les plus éclairants parmi 40 000 titres existants,
- donner à tous leurs élèves une première culture littéraire et humaniste,
- apprendre à tous leurs élèves à construire du sens dans leurs lectures,
- aider tous leurs élèves à mieux comprendre et à mieux interpréter,
- développer l'esprit de la lecture plaisir.

Défi lire propose 10 parcours à travers la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir**
  Ces informations renseignent sur le rôle, l'intérêt et les règles de fonctionnement du sujet étudié.

- **Réflexions pour guider le travail de compréhension et d'interprétation**
  Ces principes débouchent sur une démarche en classe où l'interaction Dire/Lire est constante. L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, l'illustrateur, leur style, leur message, la structure, les personnages. Un résumé de l'œuvre est toujours présent.

- **Mises en réseau de livres**
  Il y a 35 réseaux comportant chacun 9 œuvres pour un total de 315 titres.

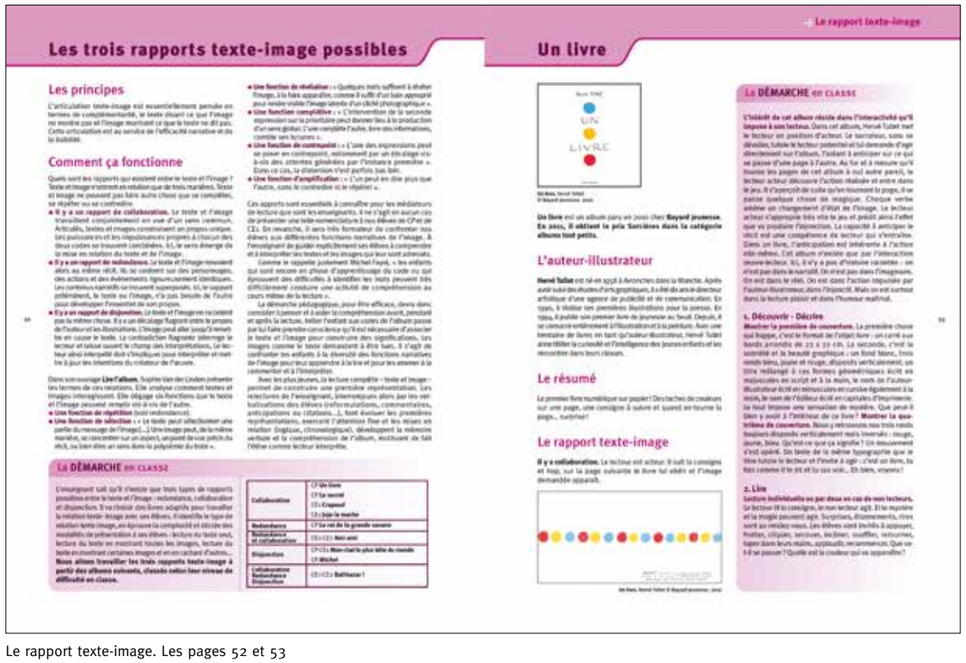
Des livres en réseau
→ Le rapport texte-image
Des albums qui jouent avec le rapport texte-image
Michel le mouton qui n'avait pas de chance
Balthazar !
Mon chat le plus bête du monde. Gilles Bachelet. 2004. Seuil Jeunesse. 2006. 13,20 €. Un album désopilant où humour, bêtises et imagination font bon ménage. Bacbab de l'album 2004 à Montreuil. 22 pages. Dès 6 ans. Facile.
Michel le mouton qui n'avait pas de chance. Sylvain Victor. Éditions Thierry Magnier. 2008. 12,70 €. Michel, le mouton, est convaincu qu'il n'a pas de chance. Mais est-ce bien vrai ? 32 pages. Dès 6 ans. Facile.
Balthazar ! Geoffroy de Pennart 2005. Kaléidoscope. 2005. 5,60 €. Balthazar, le chevreau, adore jouer. De drôles de messieurs ont décidé de s'amuser avec lui. Mais qui sont ces messieurs ? Dès 7 ans. Très bon lecteur.

Le rapport texte-image. Un extrait de la page 74

Baisse de prix

Défi lire 6 à 8 ans
Dossier de 288 pages A4.
ISBN 978-2-909295-71-8
60 €

Le point de vue. Les pages 76 et 77



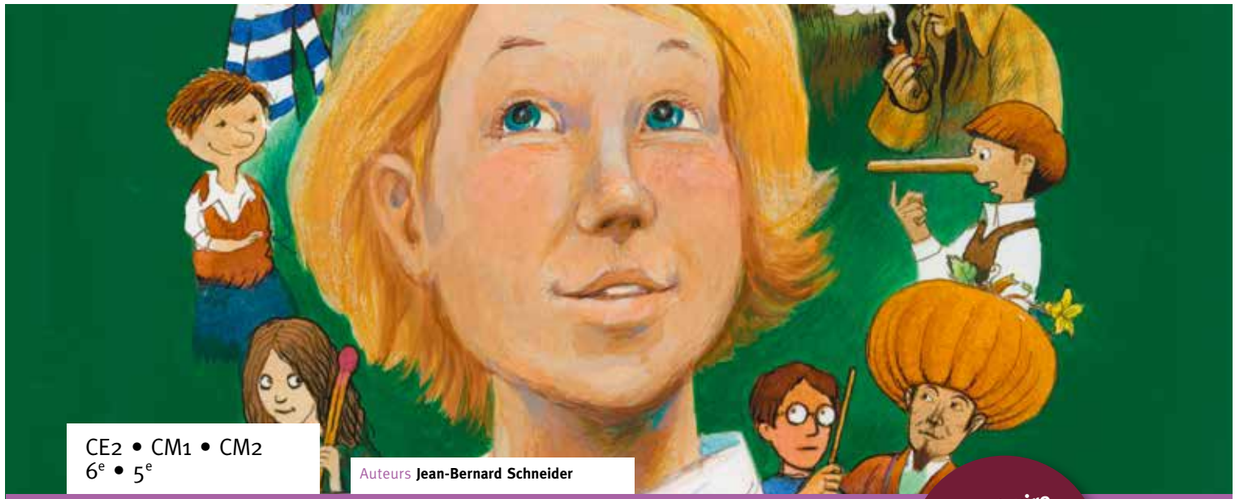
Le rapport texte-image. Les pages 52 et 53

SOMMAIRE

Présentation (20 pages)
La liste ministérielle 2013 du cycle 2

Les 10 parcours

1. L'objet livre (24 pages)
2. Le rapport texte-image (30 pages)
3. Le point de vue (20 pages)
4. Une série : Ernest et Célestine (12 pages)
5. L'album tout en images (26 pages)
6. Le conte (78 pages)
7. Le récit initiatique (18 pages)
8. Un sentiment : la peur (10 pages)
9. Les grandes questions (32 pages)
10. Les jeux sur la langue (18 pages)



CE2 • CM1 • CM2
6e • 5e

Auteurs **Jean-Bernard Schneider**

Projet **lecteur**

Construire une culture humaniste partagée

Comment enseigner la littérature de jeunesse dans l'esprit des programmes ?
Comment donner à tous nos élèves le goût et l'envie de lire et d'écrire ?
Comment faire de chacun un lecteur assidu et autonome ?

Projet lecteur propose 11 parcours à travers les formes et les genres de la littérature de jeunesse s'articulant tous de la même manière.

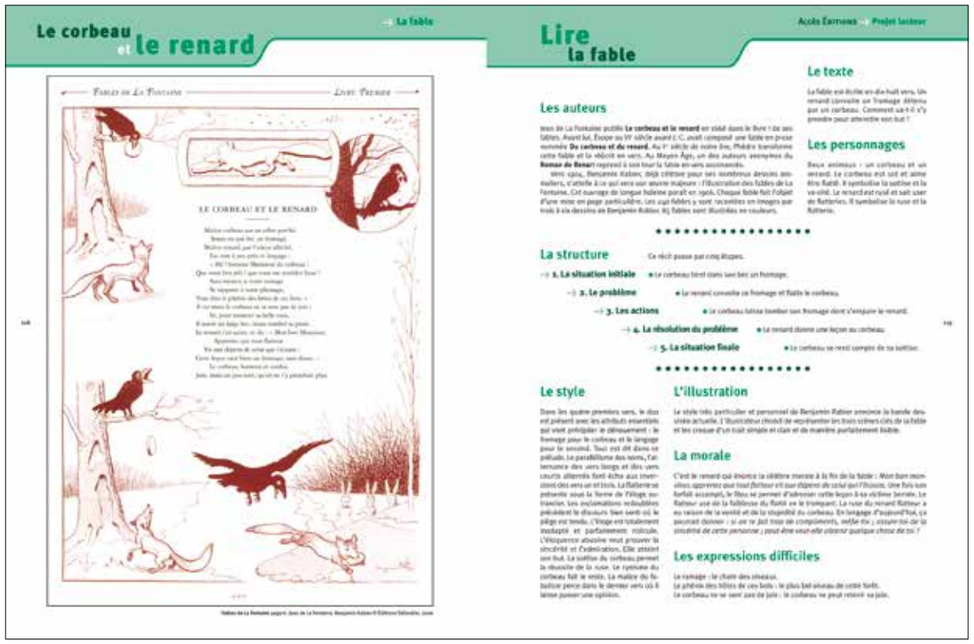
- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur ce genre littéraire**
  Ces informations renseignent sur l'historique, le rôle, l'intérêt, les règles de fonctionnement du genre.
- **Lecture d'un texte particulièrement caractéristique**
  L'analyse éclaire sur l'œuvre, l'auteur, son style, son message, la structure, l'illustration.
- **Démarches de classe progressives**
  Les propositions permettent d'organiser des parcours de lecture intégrant les mises en réseau.
- **Mises en réseau de livres**
  Il y 44 réseaux comportant chacun 9 ou 10 œuvres pour un total de 404 titres.

Accès Éditions
Projet lecteur
Le conte...
Ce qu'il faut savoir
Les contes merveilleux ou contes de fées
Les contes d'animaux
Les contes étiologiques ou contes du pourquoi ou contes des origines
Les contes de randonnée
Les contes facétieux ou comiques
Les contes modernes
Les contes parodiés et pastichés
Histoires comme ça
Les coquins
Pinocchio
Nasr Eddin Hodja un drôle d'idiot

Le conte. Les pages 172 et 173

Baisse de prix

Projet lecteur 8 à 12 ans
Dossier de 272 pages A4.
ISBN 978-2-909295-50-3 **60 €**



La fable. Les pages 218 et 219

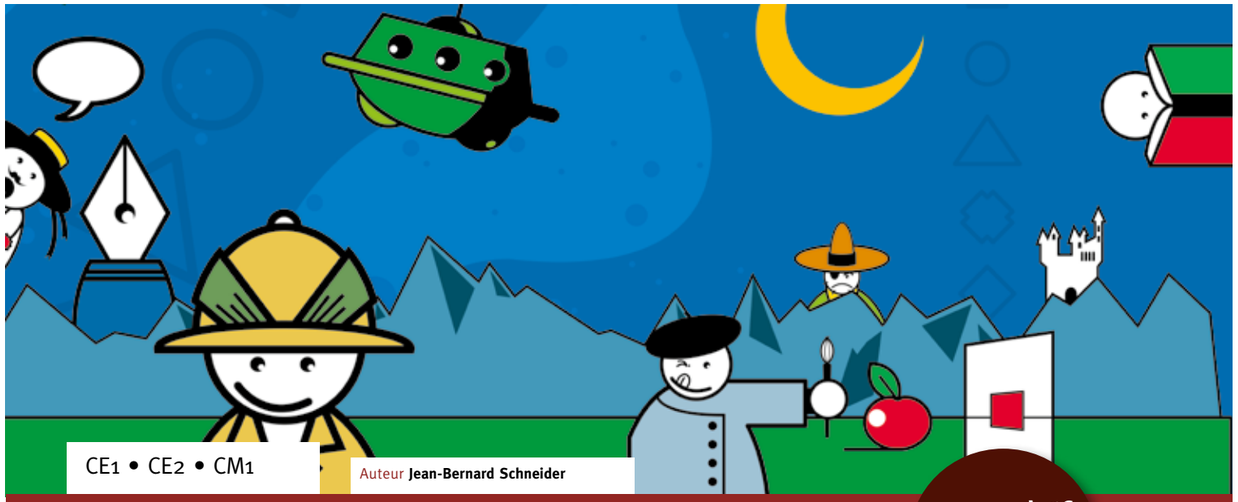
Le fantastique. Les pages 258 et 260

SOMMAIRE

Présentation (26 pages)

Les 11 parcours

1. Le point de vue (28 pages)
2. La nouvelle (10 pages)
3. Le récit d'aventures (18 pages)
4. Le policier (34 pages)
5. Le récit de vie (20 pages)
6. Le récit de voyage (12 pages)
7. Le récit historique (22 pages)
8. Le conte (44 pages)
9. La fable (28 pages)
10. Le fantastique (20 pages)
11. La science-fiction (10 pages)

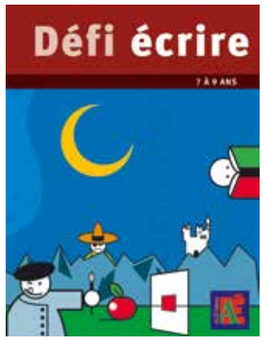


CE1 • CE2 • CM1

Auteur **Jean-Bernard Schneider**

Défi **écrire**

Rédiger dans tous les types de textes



Rédiger des écrits porteurs de sens respectant les critères textuels fondamentaux est le défi majeur à relever par nos plus jeunes élèves.

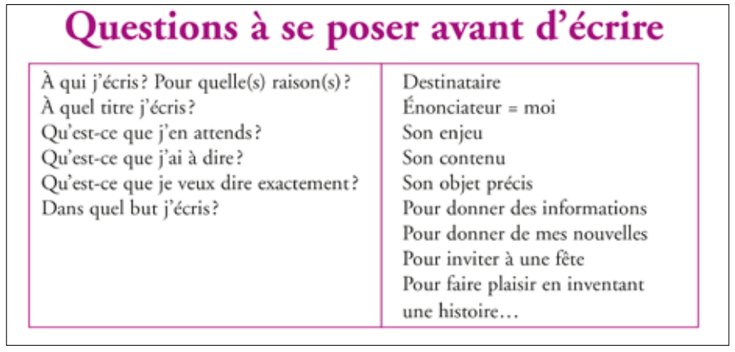
Défi écrire a été conçu pour aider le plus concrètement possible l'enseignant à mettre en place auprès de ses élèves de 7 à 9 ans des activités riches, motivantes et variées dans le domaine de la maîtrise de la langue. Il s'adresse à tout enseignant désireux d'actualiser son approche de l'apprentissage de l'écrit et à tout débutant souhaitant mettre en œuvre la démarche qu'il connaît.

Défi écrire se fonde sur l'intérêt indiscutable de la notion de type de textes. Pour bien comprendre un écrit, il est nécessaire de savoir à quel type de textes il correspond : NARRATIF, DESCRIPTIF, EXPLICATIF, ARGUMENTATIF, INJONCTIF, RHÉTORIQUE OU CONVERSATIONNEL.

Défi écrire préconise une démarche commune à tous les types de textes centrée sur Lire/Analyser/Écrire.

Défi écrire propose 12 parcours à travers les types de textes s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur cette situation de communication**
  Ces informations générales sont illustrées par des documents d'étude représentatifs.
- **Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur**
  Ces propositions précises et détaillées prennent appui sur des écrits motivants, variés, adaptés et riches. 21 aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture sont fournies.
- **Sujets d'écriture longue proposés par âge**
  De difficulté progressive, 23 sujets différents permettent une pédagogie différenciée.

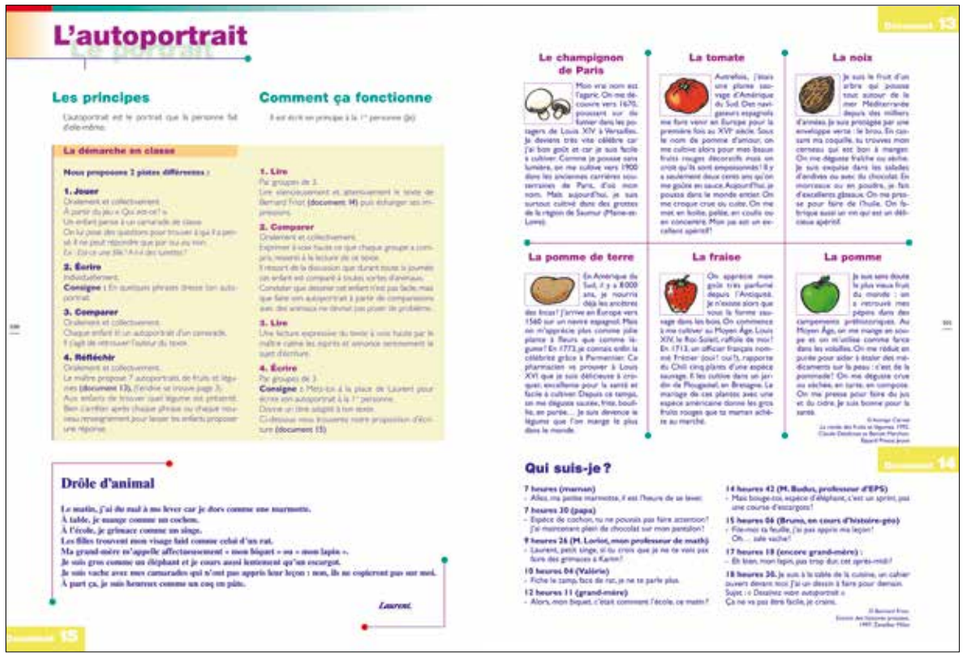


Questions à se poser avant d'écrire

À qui j'écris ? Pour quelle(s) raison(s) ?	Destinataire
À quel titre j'écris ?	Énonciateur = moi
Qu'est-ce que j'en attends ?	Son enjeu
Qu'est-ce que j'ai à dire ?	Son contenu
Qu'est-ce que je veux dire exactement ?	Son objet précis
Dans quel but j'écris ?	Pour donner des informations Pour donner de mes nouvelles Pour inviter à une fête Pour faire plaisir en inventant une histoire…

Aide à l'écriture. Un extrait de la page 25

Défi écrire 7 à 9 ans
Dossier de 248 pages A4.
ISBN 978-2-909295-42-8
60 €



L'autoportrait

Les principes

L'autoportrait est le portrait que la personne fait d'elle-même.

Comment ça fonctionne

Il est écrit en principe à la 1re personne (je).

La démarche en classe

Nous proposons 2 pistes différentes :

1. Jouer
Ordinairement et collectivement.
À partir du jeu « Qui est-ce ? ».
Un enfant pense à un camarade de classe.
On lui pose des questions pour trouver à qui il pense. Il ne peut répondre que par oui ou non.
Ex : Est-ce une fille ? Il a des lunettes ?

2. Écrire
Individuellement.
Consigne : En quelques phrases dresse ton autoportrait.

3. Comparer
Ordinairement et collectivement.
Chaque enfant lit un autoportrait d'un camarade. Il s'agit de retrouver l'auteur du texte.

4. Réfléchir
Ordinairement et collectivement.
Le maître propose 7 autoportraits de fruits et légumes (**document 13**). (Endive se trouve page 3).
Aux enfants de trouver quel légume est présenté.
Bien s'arrêter après chaque phrase ou chaque nouveau renseignement pour laisser les enfants proposer une réponse.

1. Lire
Par groupes de 3.
Lire, silencieusement et, alternativement le texte de Bernard Friot (**document 14**) puis échanger ses impressions.

2. Comparer
Ordinairement et collectivement.
Exprimer à voix haute ce que chaque groupe a compris, ressenti à la lecture de ce texte.
Il ressort de la discussion que durant toute la journée un enfant est comparé à toutes sortes d'animaux.
Constater que désirer cet enfant n'est pas facile, mais que faire son autoportrait à partir de comparaisons avec des animaux ne devrait pas poser de problème.

3. Lire
Une lecture expressive du texte à voix haute par le maître calme les esprits et annonce sérieusement le sujet d'écriture.

4. Écrire
Par groupes de 3.
Consigne : Mets-toi à la place de Laurent pour écrire son autoportrait à la 1re personne.
Donne un titre adapté à ton texte.
Confronte ton travail avec notre proposition d'écriture (**document 15**).

Drôle d'animal

Le matin, j'ai du mal à me lever car je dors comme une marmotte.
À table, je mange comme un cochon.
À l'école, je grimace comme un singe.
Les filles trouvent mon visage laid comme celui d'un rat.
Ma grand-mère m'appelle affectueusement « mon biquet » ou « mon lapin ».
Je suis gros comme un éléphant et je cours aussi lentement qu'un escargot.
Je suis vache avec mes camarades qui n'ont pas appris leur leçon : non, ils ne copieront pas sur moi.
À part ça, je suis heureux comme un coq en pâte.

Laurent.

Document 15

Document 13

Le champignon de Paris

Mon vrai nom est l'agaric. On me découvre vers 1670, pissotant sur du fumier dans les jardiniers de Louis XIV à Versailles. Je deviens très vite célèbre car j'ai bon goût et car je suis facile à cultiver. Comme je pousse sans lumière, on me cultive vers 1900 dans les anciennes carrières souterraines de Paris, d'où mon nom. Mais aujourd'hui, je suis surtout cultivé dans des grottes de la région de Saumur (Maine-et-Loire).

La tomate

Autrefois, j'étais une plante sauvage d'Amérique du Sud. Des navigateurs espagnols me font venir en Europe pour la première fois au XVIe siècle. Sous le nom de pomme d'amour, on me cultive alors pour mes beaux fruits rouges décoratifs mais on croit qu'ils sont empoisonnés ! Il y a seulement deux cents ans qu'on me goûte en sauce. Aujourd'hui, je pousse dans le monde entier. On me croque crue ou cuite. On me met en boîte, pelée, en coulis ou en concentré. Mon jus est un excellent apéritif !

La noix

Je suis le fruit d'un arbre qui pousse tout autour de la mer Méditerranée depuis des milliers d'années. Je suis protégée par une enveloppe verte : le brou. En coinçant ma coquille, tu trouves mon cerneau qui est bon à manger. On me déguste fraîche ou sèche. Je suis exquise dans les salades d'endives ou avec du chocolat. En morceaux ou en poudre, je fais d'excellents gâteaux. On me presse pour faire de l'huile. On fabrique aussi un vin qui est un délicieux apéritif.

La pomme de terre

En Amérique du Sud, il y a 8 000 ans, je nourris déjà les ancêtres des Incas ! J'arrive en Europe vers 1560 sur un navire espagnol. Mais on m'apprécie plus comme jolie plante à fleurs que comme légume ! En 1773, je connais enfin la célébrité grâce à Parmentier. Ce pharmacien va prouver à Louis XVI que je suis délicieuse à croquer, excellente pour la santé et facile à cultiver. Depuis ce temps, on me déguste sautée, frite, bouillie, en purée… Je suis devenue le légume que l'on mange le plus dans le monde.

La fraise

On apprécie mon goût très parfumé depuis l'Antiquité. Mais je n'existe alors que sous la forme sauvage dans les bois. On commence à me cultiver au Moyen Âge. Louis XIV, le Roi-Soleil, raffole de moi ! En 1713, un officier français nommé Frézier (oui ! oui !), rapporte du Chili cinq plants d'une espèce sauvage. Il les cultive dans un jardin de Plougastel, en Bretagne. Le mariage de ces plantes avec une espèce américaine donne les gros fruits rouges que la maman achète au marché.

La pomme

Je suis sans doute le plus vieux fruit du monde : on a retrouvé mes pépins dans des campements préhistoriques. Au Moyen Âge, on me mange en soupe et on m'utilise comme farce dans les volailles. On me réduit en purée pour aider à traiter des maladies graves. Aujourd'hui, on me presse pour faire du jus et du cidre. Je suis bonne pour la santé.

© Auteur C'est ma récolte des Fruits et légumes, 1992, Claude Delafosse et Bernard Friot/Jean-Claude Bouvier, Rouen/Princesse Jeune

Document 14

Qui suis-je ?

7 heures (maman)
- Allez, ma petite marmotte, il est l'heure de se lever.

7 heures 30 (papa)
- Espèce de cochon, tu ne pourrais pas faire attention ? J'ai maintenant plein de chocolat sur mon pantalon !

9 heures 26 (M. Lorint, mon professeur de math)
- Laurent, petit singe, si tu crois que je ne te vois pas faire des grimaces à Karine !

10 heures 04 (Valérie)
- Fiche le camp, face de rat, je ne te parle plus.

12 heures 11 (grand-mère)
- Alors, mon biquet, c'était comment l'école, ce matin ?

14 heures 42 (M. Budos, professeur d'EPS)
- Mais bouge-toi, espèce d'éléphant, c'est un sprint, pas une course d'escargots !

15 heures 06 (Bruno, en cours d'histoire-géo)
- Fléchier ou feuille, j'ai pas appris ma leçon !
Oh… zéro vache !

17 heures 18 (encore grand-mère) :
- Eh bien, mon lapin, pas trop dur, cet après-midi !

18 heures 30, je suis à la table de la cuisine, un cahier ouvert devant moi. J'ai un dessin à faire pour demain. Sujet : « Dessine notre autoportrait ».
Ça ne va pas être facile, je crains.

© Bernard Friot, Histoires pressées, 1997, Éditions Milan

Le portrait. Les pages 96 et 97

Âge 7 ans

La recette dans tous ses états

Voici une recette pour faire rire.

À ton tour d'en inventer une pour amuser tes camarades de classe.

LA RATATOUILLE

PRENDRE une grande casserole en cuivre.
mettre dedans une bonne grosse oignon.
ajouter un aubergine coupé en morceaux
ajouter 3 gousses de lail
ajouter 6 rondelles de dragon
couper 5 oeufs d'aigle
ajouter 4 pot de venin de serpent
dessus avec la queue du cochon en tirebouchon.
cuire le gâteau avec un jaune d'oeuf de tortue.
mettre dans un four moyen et on
manger le gâteau avec les copains
mais pas avec les parents

une recette pour faire rire
("Mots volants")

© Les chemins de l'apprentissage de l'écrit aux cycles 1 et 2, 1994, ACLE-CRDP Grenoble

Âge 9 ans

La pomme dans tous ses états

Dans « Recette de cuisine », l'auteur se met du côté des aliments pour nous présenter leur version des faits.

J'ai pu enregistrer, dans le bac à légumes de mon réfrigérateur, une conversation émouvante entre une pomme golden et une pomme de terre. Voici ce document étonnant :

« Ah, chère madame, dit la pomme golden à la pomme de terre, il faut que je vous raconte ce qui est arrivé à ma meilleure amie, une pomme de reinette que je connais depuis l'école maternelle. C'est absolument épouvantable ! Figurez-vous qu'on est à l'fait de la marmelade ! Deux individus se sont emparés d'elle, un homme tout en blanc et une jeune femme avec un grand tablier bleu. La femme a pris un couteau spécial et a définitivement massacré ma copine. Imaginez un peu : toute nue sur une table de cuisine ! L'homme, lui, l'a coupée en quatre, comme ça, pic pic, en deux coups de couteau. Et il lui a arraché le cœur avec tous les pépins.

- Arrêtez, arrêtez, c'est horrible ! s'écria la pomme de terre en se bouchant, stupidement, les yeux.

- Ce n'est pas fini, poursuivit le pomme golden. Ils ont jeté la malheureuse dans une casserole, avec pleins d'autres copines. Ils ont ajouté un tout petit peu d'eau et, top ! ils ont allumé le gaz. Au bout de deux minutes, avec la vapeur, c'était jone que dans un sauna.

- Oh, un sauna, dit la pomme de terre, c'est bon pour la santé.

- Oh bien, répliqua la pomme golden, je voudrais bien vous y voir ! Au bout de vingt minutes environ, les copines étaient toutes fondues, une vraie bouillie. Alors l'homme a pris une cuillère en bois, il a ajouté cinquante grammes de sucre et un peu de cannelle et il a bien remué le tout.

- Miro bon, marmonna la pomme de terre, ça devait sentir bon !

- Oh, vous l'avez pas de cœur ! s'écria, indignée, la pomme golden.

Et elle éclata en sanglots.

« Vous savez, répondit la pomme de terre, je pourrais vous raconter des choses plus horribles encore. Figurez-vous que mon fiancé a été transformé en purée ! Voilà comment ça s'est passé : un homme est venu le chercher… »

Malheureusement, l'enregistrement s'arrête là. Une panne de courant, probablement.

© Bernard Friot, Histoires pressées, éd. Milan

1. Écris la recette décrite par la pomme golden en puisant aux illustrations. Tu peux t'inspirer de la recette de la purée jointe. Trouve-lui un nom.
2. Imagine la suite de la conversation entre les deux aliments en t'aidant de la recette de la purée de pomme de terre ci-dessous.

La purée de pomme de terre

Pour 4 personnes :
- 500 g de pommes de terre
- 40 g de beurre
- 1/4 l de lait
- 50 g de fromage râpé
- sel, poivre
- noix de muscade.

1. Éplucher.
2. Couper.
3. Laver.
4. Couvrir d'eau. Saler.
5. Laisser cuire 20 minutes.
6. Égoutter.
7. Verser le lait, le beurre, le fromage.
8. Passer au batteur.
9. Assaisonner avec sel, poivre et muscade.
10. Mettre dans un plat et déguster.

L'œuf dans tous ses états

Tu sais préparer les œufs de différentes manières.
Voici six résultats possibles.

Choisis une de ces recettes et explique-nous comment tu t'y prends pour la réussir.

© Dalf Éditions, Cent Actes Éditions

La recette de cuisine. Les pages 172 et 173

SOMMAIRE

Présentation (28 pages)

Les 12 parcours

1. Le tri de textes (16 pages)
L'eau - le chat

Type narratif

2. Le récit imaginaire (22 pages)
3. Le conte (20 pages)

Type descriptif

4. Le portrait (20 pages)

Type explicatif

5. Présenter un sujet (20 pages)
6. Présenter un livre lu (16 pages)
7. L'affiche informative (16 pages)

Type injonctif

8. La recette de cuisine (16 pages)
9. La notice de fabrication (16 pages)

Type rhétorique

10. Jeux de langage (24 pages)
11. Le poème (20 pages)

Type conversationnel

12. Le dialogue (14 pages)

CM1 • CM2
6e • 5e

Auteur **Jean-Bernard Schneider**

Projet **écrire**

Rédiger dans tous les types de textes

La rédaction est le domaine le plus délicat à aborder pour l'enseignant et ses élèves du fait de la multiplicité et de la complexité des problèmes qu'elle pose au rédacteur.

Projet écrire développe la même ambition que **Défi écrire** mais pour des élèves plus âgés, de 9 à 13 ans. Les 2 outils se complètent parfaitement. Sur les 15 parcours qui constituent **Projet écrire**, 10 sont spécifiques à cet outil et n'ont pas été traités dans **Défi écrire**.

Projet écrire préconise une démarche commune à tous les types de textes centrée sur Lire/Analyser/Écrire à travers l'alternance de séquences de découverte et de création.

Projet écrire propose 15 parcours à travers les types de textes s'articulant tous de la même manière.

- **Fonction et ce qu'il faut savoir sur cette situation de communication**
  Ces informations générales sont illustrées par des documents d'étude représentatifs.
- **Démarches de classe concrètes dans lesquelles l'enfant est acteur**
  Ces propositions précises et détaillées prennent appui sur des écrits motivants, variés, adaptés et riches. Les sujets de rédaction sont nombreux et différenciés.
- **Aides appropriées destinées à faciliter le passage à l'écriture**
  Elles sont constituées de listes de mots spécifiques, d'aide-mémoire, de tableaux de synthèse, de rappels méthodologiques, de grilles de relecture-réécriture.

Pour réussir dans mon écrit
Je comprends le sujet.
Pour ce faire, je le lis plusieurs fois.
Je souligne les mots importants.
Je cherche le sens des mots difficiles dans le dictionnaire.
Je respecte la consigne.
Pour un récit, je raconte.
Pour une description, je décris, je fais le portrait ou j'évoque.
Pour un dialogue, je rapporte les échanges.
Pour une lettre, je corresponds avec, j'écris à.
Pour une suite de texte, j'imagine.
J'écris avec méthode.
J'emploie des phrases courtes.
J'utilise un vocabulaire adapté, riche, diversifié et nuancé.
Je maîtrise la ponctuation et l'orthographe.
Je respecte la concordance des temps.
Je fais des paragraphes si nécessaire.
J'emploie judicieusement les pronoms personnels.
Je soigne mon écriture et ma présentation.
J'évite les répétitions.
Je supprime et je remplace dire, il y a, faire, être, on.
Je me relis.

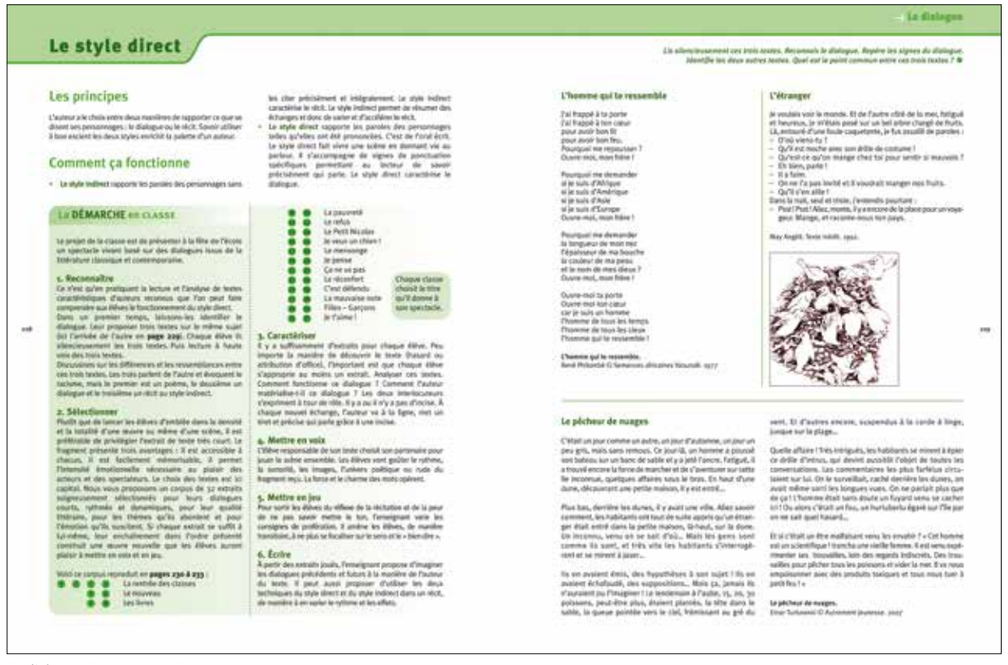
Aide à l'écriture. Un extrait de la page 25

Baisse de prix

Projet écrire 9 à 13 ans
Dossier de 272 pages A4.
ISBN 978-2-909295-59-6
60 €

Accès Éditions Projet écrire
Le message publicitaire écrit...
Ce qu'il faut savoir
Comment la publicité s'adresse-t-elle à nous pour nous convaincre et nous décider à choisir ?
LA BANQUE POSTALE : L'ÉPARGNE S'ADAPTE À CHAQUE ÉTAPE DE VOTRE VIE.
PRIX D'AMÉRIQUE MARICOURT

Le message publicitaire écrit. Les pages 188 et 189



Le dialogue. Les pages 228 et 229

SOMMAIRE

Présentation (28 pages)

Les 15 parcours

1. Le tri de textes (12 pages)
   L'œuf

Type narratif

2. Le fait divers (14 pages)
3. La bande dessinée (44 pages)
4. S'exprimer à partir d'une image (18 pages)
5. S'exprimer à partir d'un mot (14 pages)

Type descriptif

6. Le portrait (16 pages)
7. Décrire un lieu (16 pages)

Type explicatif

8. Le résumé (14 pages)
9. Présenter un livre lu (10 pages)

Type argumentatif

10. Le message publicitaire écrit (16 pages)

Type injonctif

11. La règle de jeu (8 pages)

Type rhétorique

12. Le poème (12 pages)

Type conversationnel

13. Le dialogue (16 pages)

Types variés

14. La lettre (18 pages)
15. Le journal scolaire (16 pages)

De la GS au CM2
Collège • Lycée
FLE • Adulte

Auteure **Stéphanie Schneider**

Ateliers **d'expressions**

S'exprimer de manière personnelle

L'atelier d'écriture est un moyen ludique d'aborder la rédaction personnalisée. Y associer un travail d'arts plastiques permet la valorisation visuelle de ces écrits et les enrichit d'un apport culturel.

Ateliers d'expressions se compose de 27 ateliers autonomes classés en 6 chapitres.

Chaque atelier fait appel à la personnalité et au vécu des participants.

Les 7 premiers ateliers permettent de mieux se connaître et d'engager chaque participant vers la rédaction de portraits.

Les 4 ateliers du chapitre 3 aident à mettre des mots précis derrière le ressenti individuel à partir de listes de mots.

Les 16 ateliers des 3 derniers chapitres utilisent le document authentique, l'art et l'album de jeunesse comme supports à la création.

La page 78

La page 79

La page 81

SOMMAIRE

Chapitre 1
APPRENDRE À SE CONNAÎTRE
1. Je suis / Le collage
2. On m'appelle / La photographie
3. Si j'avais… / Le stylo feutre

Chapitre 2
DRESSER UN PORTRAIT
4. Autoportrait / La craie
5. Interview de l'autre / Les crayons de couleur
6. Portrait identitaire / Le photomontage
7. Portrait d'un être cher / Le tissu

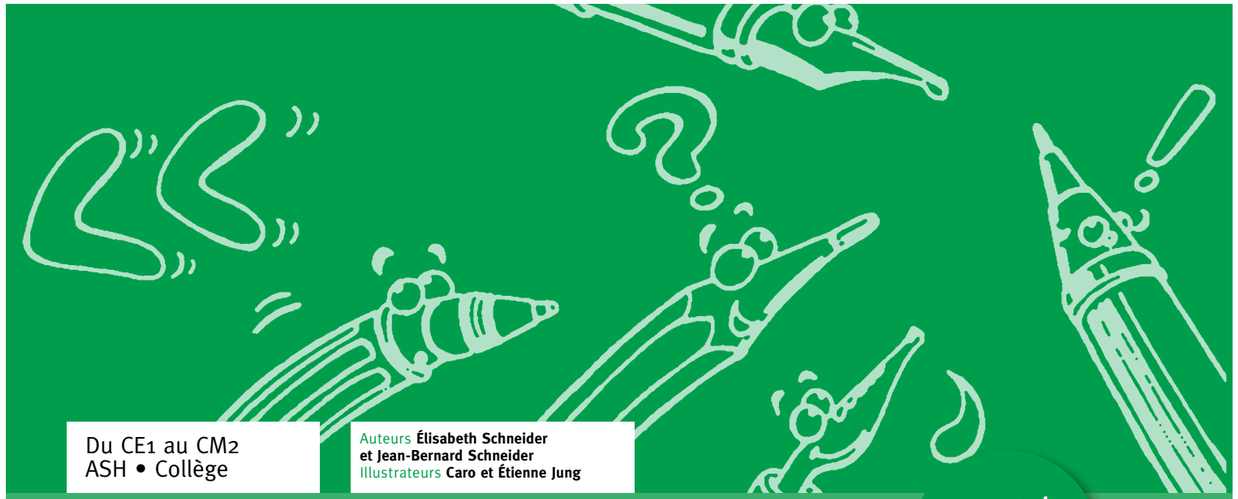
Chapitre 3
S'EXPRIMER À PARTIR DE LISTES DE MOTS
8. Fenêtres ouvertes, fenêtres fermées / Le carton
9. Mes essentiels / Les images numériques
10. Voyage par épisodes / Le carnet de voyage
11. Drôle de langage / Le croquis annoté

Chapitre 4
S'EXPRIMER À PARTIR DE DOCUMENTS AUTHENTIQUES
12. Plan de ville / Le plan
13. Aller simple / Les titres de transport
14. Affiché en public / Les panneaux signalétiques
15. Éloge du sablé / Les boîtes d'emballage

Chapitre 5
FAIRE DE L'ART UN SUJET D'ÉCRITURE
16. Un peu timbré ! / L'art postal
17. Et ainsi coule une bougie / La cire
18. Glauque comme… / Les tableaux
19. TUVH ! / Les graffiti
20. Histoires de calligrammes / Les calligrammes

Chapitre 6
S'EXPRIMER À PARTIR D'ALBUMS
21. Au fil de la vie / Le fil
22. Dans l'extrême / Le papier kraft
23. Sens et souvenirs / La peinture et la laque
24. Lettre à l'ami, lettre à l'ennemi / La lettre
25. La couleur des sens / L'encre de Chine
26. Caché, rangé / Le papier de soie
27. Dans les murs / La mousse polystyrène

Ateliers d'expressions 5 à 13 ans
Dossier de 128 pages A4.
ISBN 978-2-909295-67-1
40 €

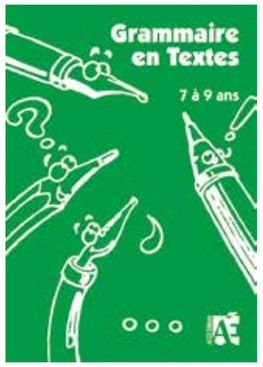


Du CE1 au CM2
ASH • Collège

Auteurs **Élisabeth Schneider et Jean-Bernard Schneider**
Illustrateurs **Caro et Étienne Jung**

Grammaire **en textes** 7 à 9 ans 9 à 13 ans

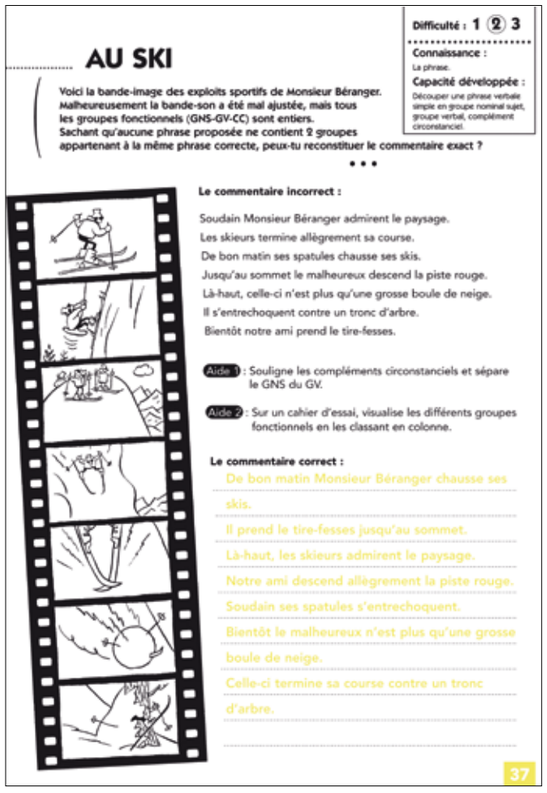
Découvrir le fonctionnement de la langue



Comment rendre attractive la grammaire ? Quels moments de maîtrise de la langue pratiquer pour que l'enfant soit en position de réussir ? En proposant des activités ludiques et motivantes à partir de textes parlants, nous permettons à nos élèves de développer leur curiosité et leur plaisir.

Grammaire en textes se veut un outil complet et progressif qui relie les observations des phénomènes linguistiques à la pratique des textes. Instrument stimulant d'une pédagogie active et motivante prenant en compte le sens et exerçant la réflexion, la recherche, la stratégie et l'intelligence, **Grammaire en textes** est au cœur du projet de LECTURE - ÉCRITURE de la classe. Grammaire, orthographe, conjugaison et vocabulaire deviennent des outils efficaces et maîtrisés au service de l'acte d'écrire.

Grammaire en textes permet de découvrir les principes de fonctionnement de la langue. L'enfant va trouver l'un après l'autre les phénomènes de mise en relation très complexes qui fondent la cohérence d'un texte.



Difficulté : 1 2 3
Connaissance : La phrase.
Capacité développée : Découper une phrase verbale simple en groupe nominal sujet, groupe verbal, complément circonstanciel.

AU SKI

Voici la bande-image des exploits sportifs de Monsieur Béranger. Malheureusement la bande-son a été mal ajustée, mais tous les groupes fonctionnels (GNS-GV-CC) sont entiers. Sachant qu'aucune phrase proposée ne contient 2 groupes appartenant à la même phrase correcte, peux-tu reconstituer le commentaire exact ?

• • •

Le commentaire incorrect :

Soudain Monsieur Béranger admirent le paysage.
Les skieurs termine allègrement sa course.
De bon matin ses spatules chausse ses skis.
Jusqu'au sommet le malheureux descend la piste rouge.
Là-haut, celle-ci n'est plus qu'une grosse boule de neige.
Il s'entrechoquent contre un tronc d'arbre.
Bientôt notre ami prend le tire-fesses.

Aide 1 : Souligne les compléments circonstanciels et sépare le GNS du GV.

Aide 2 : Sur un cahier d'essai, visualise les différents groupes fonctionnels en les classant en colonne.

Le commentaire correct :

De bon matin Monsieur Béranger chausse ses skis.
Il prend le tire-fesses jusqu'au sommet.
Là-haut, les skieurs admirent le paysage.
Notre ami descend allègrement la piste rouge.
Soudain ses spatules s'entrechoquent.
Bientôt le malheureux n'est plus qu'une grosse boule de neige.
Celle-ci termine sa course contre un tronc d'arbre.

37

Grammaire en textes 9 à 13 ans. La page 37

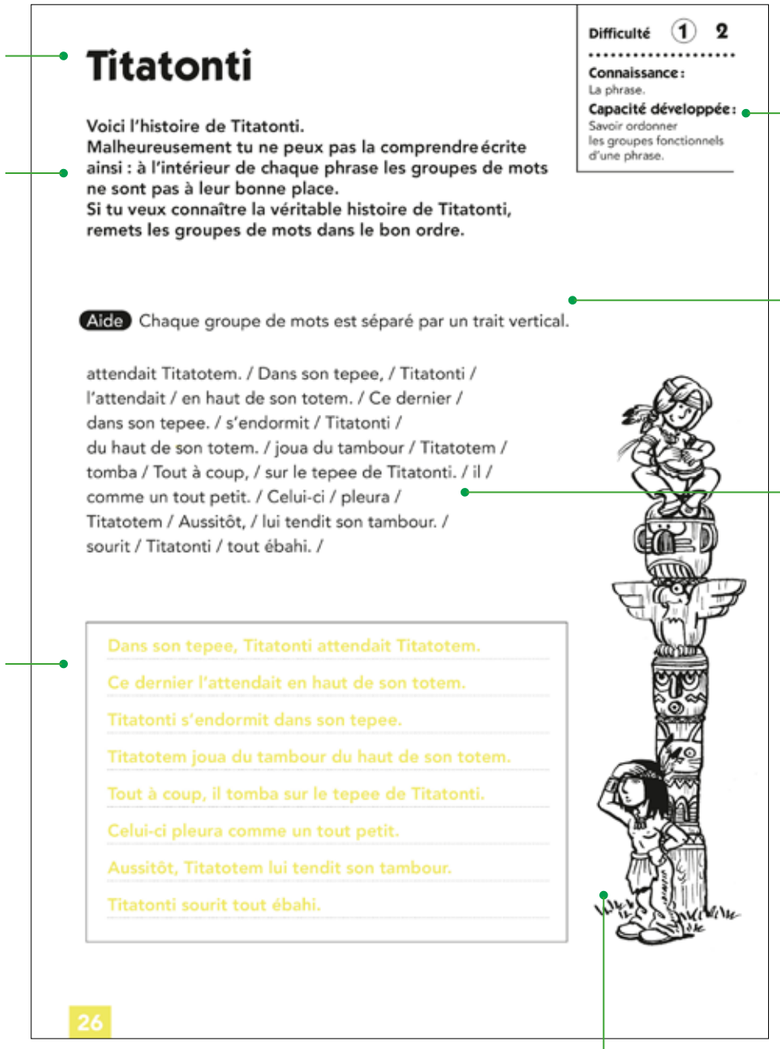
Grammaire en textes 7 à 9 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 58 activités de langue.
ISBN 978-2-909295-76-3
30 €

Grammaire en textes 9 à 13 ans
Dossier de 108 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 69 activités de langue.
ISBN 978-2-909295-37-4
30 €

Le titre
Il nomme la situation de recherche.

La consigne
Elle est énoncée de manière attractive pour donner envie de chercher. L'enfant deviendra au fil des textes tour à tour auteur, écrivain, éditeur, journaliste, monteur, cinéaste, scénariste, détective…

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.



Titatonti

Difficulté 1 2
Connaissance : La phrase.
Capacité développée : Savoir ordonner les groupes fonctionnels d'une phrase.

Voici l'histoire de Titatonti.
Malheureusement tu ne peux pas la comprendre écrite ainsi : à l'intérieur de chaque phrase les groupes de mots ne sont pas à leur bonne place.
Si tu veux connaître la véritable histoire de Titatonti, remets les groupes de mots dans le bon ordre.

Aide Chaque groupe de mots est séparé par un trait vertical.

attendait Titatotem. / Dans son tepee, / Titatonti /
l'attendait / en haut de son totem. / Ce dernier /
dans son tepee. / s'endormit / Titatonti /
du haut de son totem. / joua du tambour / Titatotem /
tomba / Tout à coup, / sur le tepee de Titatonti. / il /
comme un tout petit. / Celui-ci / pleura /
Titatotem / Aussitôt, / lui tendit son tambour. /
sourit / Titatonti / tout ébahi. /

Dans son tepee, Titatonti attendait Titatotem.
Ce dernier l'attendait en haut de son totem.
Titatonti s'endormit dans son tepee.
Titatotem joua du tambour du haut de son totem.
Tout à coup, il tomba sur le tepee de Titatonti.
Celui-ci pleura comme un tout petit.
Aussitôt, Titatotem lui tendit son tambour.
Titatonti sourit tout ébahi.

26

Grammaire en textes 7 à 9 ans. La page 26

La capacité
Elle est déclinée à 2 degrés de difficulté progressive.
À chaque enseignant de proposer le niveau adapté à ses élèves.

L'aide
Elle permet de mieux réussir dans l'activité.

Le texte
Motivant et souvent humoristique, il est issu de la littérature de Jeunesse actuelle (Susie Morgenstern, Rosemary Wells, Bernard Friot, Helme Heine…) ou de notre propre inspiration.

L'illustration
Elle capte l'intérêt.

SOMMAIRE

Grammaire en textes 7 à 9 ans
CE1 - CE2 - CM1

L'organisation et la cohérence du texte
Rôle du paragraphe
Rôle du chapitre
Rôle des mots de connexion
Rôle des substituts

La phrase
Phrase verbale simple
Type et forme de phrase
Ponctuation

La nature des mots
Le nom
Le verbe
L'adjectif qualificatif
Les déterminants
Les pronoms personnels

Les fonctions
Le sujet
L'épithète
Les compléments circonstanciels de lieu et de temps

Les accords
Sujet/verbe
Genre/nombre
Participe passé employé avec être

La conjugaison
Passé/présent/futur
Présent
Passé composé
Futur
Imparfait

SOMMAIRE

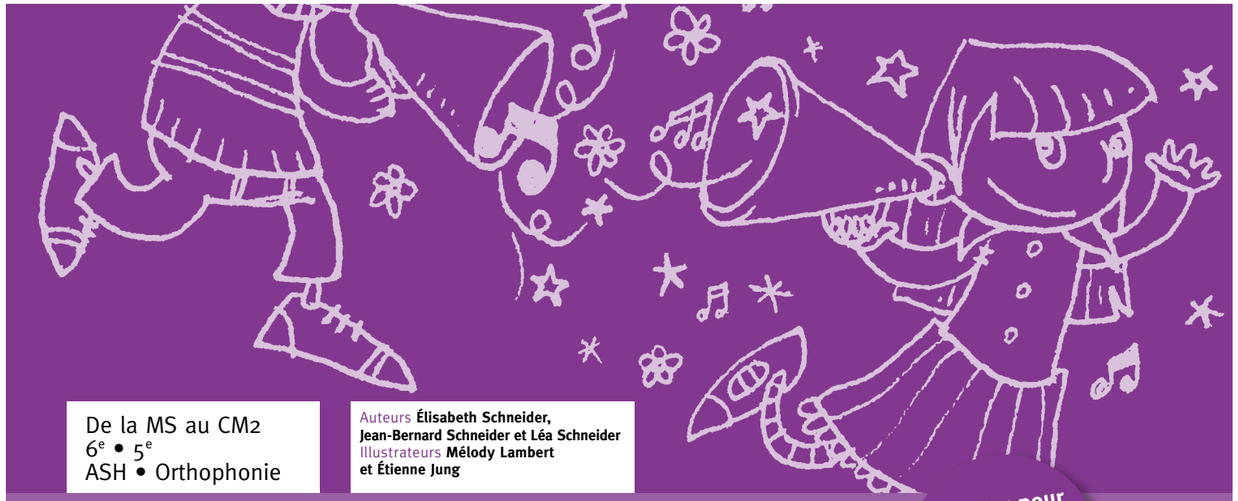
Grammaire en textes 9 à 13 ans
CM1 - CM2 - Collège

L'organisation et la cohérence du texte
Cohérence de langage
Cohérence de type
Rôle du paragraphe
Rôle des mots de connexion

La phrase
Phrase verbale et phrase nominale
Phrase verbale simple
Phrase complexe
Type, forme, voie
Rôle de la ponctuation

La nature des mots
Le nom
Le verbe
L'adjectif qualificatif
L'adverbe
La distinction adjectif-adverbe
Les pronoms
La distinction déterminant-préposition
La distinction des différentes natures

Les fonctions
Sujet
Attribut
COD-COI
La distinction COD-COI-attribut
La distinction attribut-épithète
Les compléments circonstanciels
Le complément du nom
L'expansion du groupe nominal



De la MS au CM2
6e • 5e
ASH • Orthophonie

Auteurs **Élisabeth Schneider, Jean-Bernard Schneider et Léa Schneider**
Illustrateurs **Mélody Lambert et Étienne Jung**

29, 35 et 33 **jeux d'écoute**

Écouter pour développer son attention et sa concentration

Comment améliorer la qualité d'écoute de nos élèves et développer leur attention ? Toutes les activités de 29 jeux d'écoute, de 35 jeux d'écoute et de 33 jeux d'écoute sont des supports riches et variés à l'écoute active. Le CD audio capte l'attention de l'élève, le guide et l'accompagne dans ses recherches. Il lui donne la clé pour répondre efficacement aux consignes.

20. Les voisins

COMPÉTENCE : ÉCOUTER POUR APPLIQUER UNE CONSIGNE

Capacités
- Comprendre les informations explicites et implicites qui permettront de répondre à la consigne.
- Développer son esprit logique.

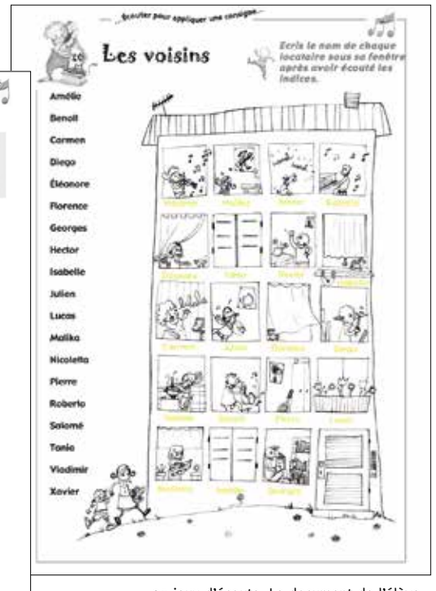
Distribution de la feuille-élève 20. Observation individuelle. Lecture de la consigne.

Audition de la plage 20 du CD (...). On s'arrêtera après chaque indice pour permettre aux enfants d'écrire leur réponse. Attention : certaines phrases contiennent deux indices permettant de situer deux locataires. Stratégie : chaque fois qu'un locataire est identifié, l'enfant barrera son nom dans la liste.

Correction collective lors d'une seconde audition.

Prolongement
C'est l'occasion de parler des différents habitats dans le quartier, la ville, le pays, le monde.

56



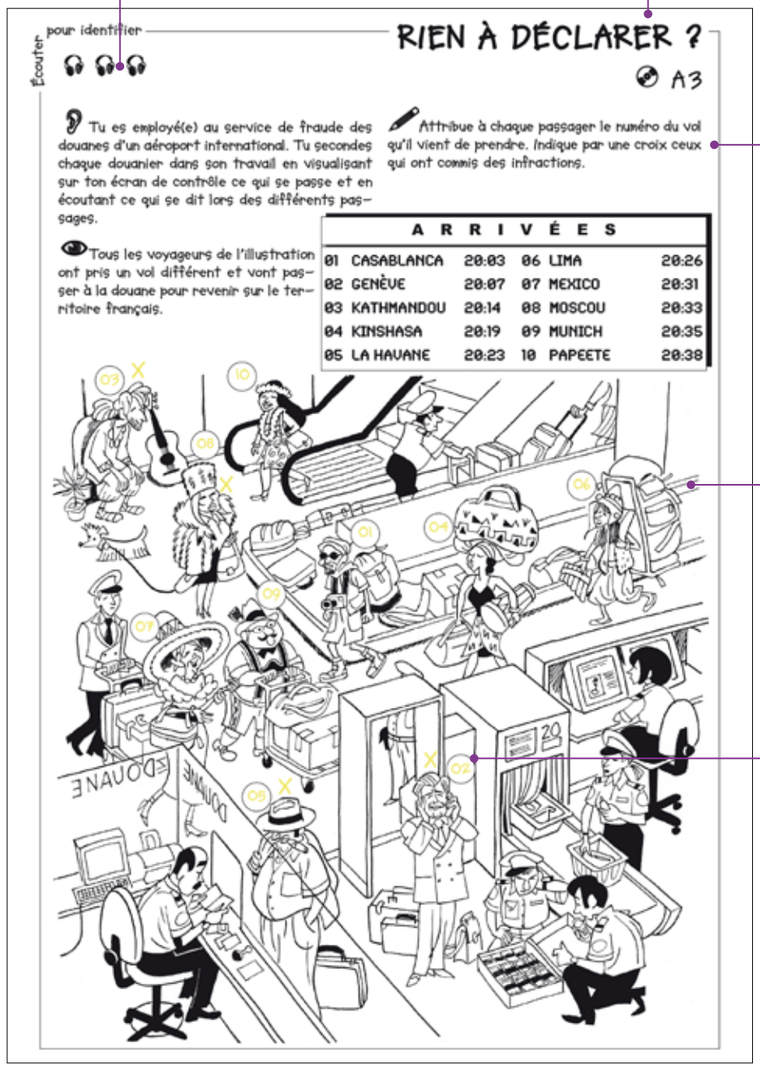
35 jeux d'écoute. Le document de l'enseignant.
La page 56

35 jeux d'écoute. Le document de l'élève .
La page 57

29 jeux d'écoute 4 à 6 ans	35 jeux d'écoute 6 à 8 ans	33 jeux d'écoute 8 à 12 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant : • les indications pédagogiques, • les 29 activités, • le CD audio.	Dossier de 96 pages A4 comprenant : • les indications pédagogiques, • les 35 activités, • les 2 CD audio.	Dossier de 96 pages A4 comprenant : • les indications pédagogiques, • les 33 activités, • les 4 CD audio.
ISBN 978-2-909295-90-9	**ISBN** 978-2-909295-91-6	**ISBN** 978-2-909295-53-4
40 €	45 €	50 €

Les références
Compétence travaillée
Niveau requis
demande une attention modérée mais efficace
demande une attention avertie
demande une attention renforcée
demande une attention soutenue
demande une attention très soutenue

Titre de l'exercice
CD et plage


Écouter pour identifier
RIEN À DÉCLARER ?
A3
Tu es employé(e) au service de fraude des douanes d'un aéroport international. Tu secondes chaque douanier dans son travail en visualisant sur ton écran de contrôle ce qui se passe et en écoutant ce qui se dit lors des différents passages.
Attribue à chaque passager le numéro du vol qu'il vient de prendre. Indique par une croix ceux qui ont commis des infractions.
Tous les voyageurs de l'illustration ont pris un vol différent et vont passer à la douane pour revenir sur le territoire français.
ARRIVÉES
01 CASABLANCA 20:03
02 GENÈVE 20:07
03 KATHMANDOU 20:14
04 KINSHASA 20:19
05 LA HAVANE 20:23
06 LIMA 20:26
07 MEXICO 20:31
08 MOSCOU 20:33
09 MUNICH 20:35
10 PAPEETE 20:38
DOUANE

L'exercice
Mise en situation
Présentation des indices sonores
Présentation des indices visuels
Consigne
Trace écrite

L'illustration
Due au talent d'Etienne Jung, elle se veut claire, précise et ludique.

Le corrigé
Il est mprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

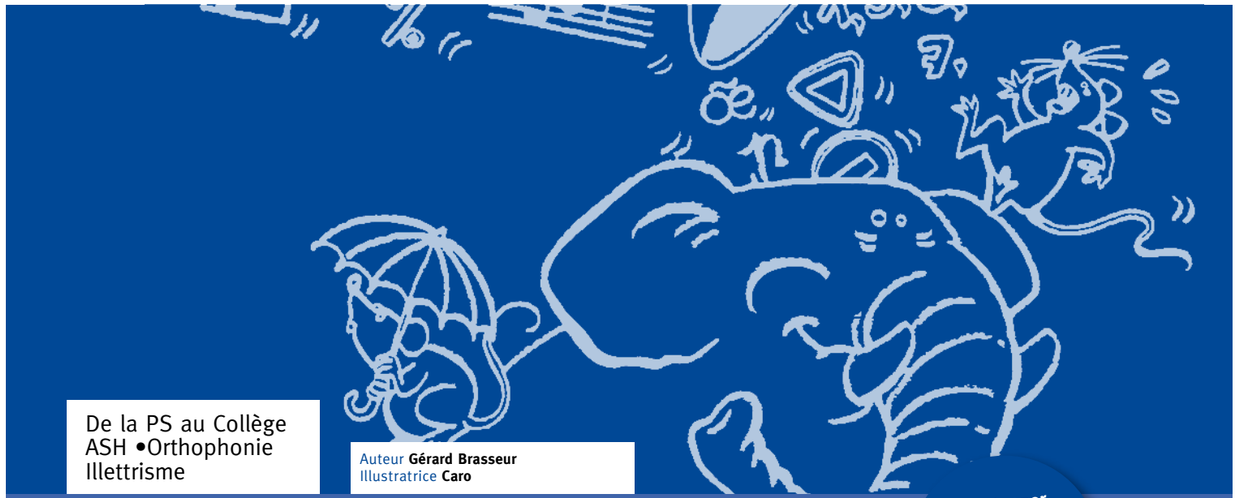
33 jeux d'écoute. Le document de l'élève.
La page 13

SOMMAIRE

29 jeux d'écoute MS-GS
Écouter pour...
• prendre du plaisir
• imaginer
• mémoriser
• appliquer une consigne
• fabriquer
• s'informer
• comprendre

35 jeux d'écoute CP-CE1-CE2
Écouter pour...
• prendre du plaisir
• imaginer
• mémoriser
• appliquer une consigne
• fabriquer
• s'informer
• comprendre

33 jeux d'écoute CE2-CM1-CM2-6e-5e
Écouter pour...
• identifier
• discerner
• se représenter une situation
• s'orienter
• s'instruire
• aller à l'essentiel



De la PS au Collège
ASH • Orthophonie
Illettrisme

Auteur **Gérard Brasseur**
Illustratrice **Caro**

Compétence **mémoire**

2 à 6 ans
6 à 8 ans
8 à 13 ans

Développer les compétences transversales et la méthodologie

À la base de toute activité perceptive et motrice, la mémoire offre, dès la maternelle, d'inépuisables situations de jeu et d'éveil sensoriel qui stimulent le développement cérébral de l'enfant. En mettant en place très tôt des gestes de mémorisation efficaces, nous aidons l'enfant à construire son langage, à organiser ses connaissances et à se structurer dans le temps et dans l'espace.

Exercer et affiner les capacités perceptives

Compétence mémoire met en œuvre de manière progressive un véritable entraînement des capacités perceptives de l'enfant : éveiller l'attention, exercer la perception active, entraîner les facultés d'anticipation, révéler le sens de l'organisation, développer l'imagination, structurer l'information et créer des réseaux de connaissances.

Employer des stratégies adaptées

Compétence mémoire aide l'élève à mettre en œuvre dans chaque situation la méthode et la technique la plus adaptée : reproduire un dessin ou un plan, retenir une histoire ou l'essentiel d'un texte, étudier un cours, apprendre un résumé, mémoriser une comptine ou des données géographiques et historiques, retenir les nombres, apprendre l'orthographe d'un mot et enrichir son vocabulaire.

Un outil complet et opérationnel

Compétence mémoire apporte à l'adulte les éléments théoriques et méthodologiques et de nombreux outils pratiques :

- les 8 tableaux de compétences de base pour mettre en place une véritable programmation des activités de mémorisation de 2 à 13 ans,
- une BD créée par Caro mettant en scène le fonctionnement de la mémoire,
- des mémos animés par des pictogrammes pour illustrer un geste précis,
- de nombreuses idées de jeux pour explorer et mettre en œuvre les différentes capacités,
- des cartes d'activités au format A3 pour une utilisation collective efficace et rapide,
- des fiches-élèves photocopiables à utiliser individuellement ou en petit groupe pour découvrir les techniques de base à travers des manipulations simples (découper, classer, colorier…).

Compétence mémoire 2 à 6 ans
Classeur comprenant :
• 1 dossier pédagogique de 64 pages,
• 40 cartes d'activités A3,
• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.
ISBN 978-2-909295-63-3 — **40 €**

Compétence mémoire 6 à 8 ans
Classeur comprenant :
• 1 dossier pédagogique de 64 pages,
• 40 cartes d'activités A3,
• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.
ISBN 978-2-909295-31-2 — **40 €**

Compétence mémoire 8 à 13 ans
Classeur comprenant :
• 1 dossier pédagogique de 64 pages,
• 40 cartes d'activités A3,
• 40 fiches de jeux et d'exercices photocopiables.
ISBN 978-2-909295-30-5 — **40 €**

Retenir et associer des expressions.
8 à 13 ans. Carte d'activité A3

Créer des représentations mentales.
2 à 6 ans

Retenir une histoire. 6 à 8 ans. Fiche élève

Organiser et structurer. 6 à 8 ans. Fiche élève

SOMMAIRE

Dossier pédagogique
(valable pour les 3 classeurs)

Les étapes de la mémorisation
L'acquisition
• le rôle de l'attention
• la perception
• la mémoire de travail

Le traitement
• la mémoire à long terme
• l'association
• la structuration
• la répétition
• le codage et la mnémotechnie

La restitution
• les techniques de rappel
• le rôle de la concentration

Activités et situations 2 à 6 ans
• jeux d'attention
• activités de perception
• mémoire de travail
• jeux d'association
• activités de structuration
• jeux de codage
• autour de la répétition
• rappel et concentration
• sélection de comptines

Activités et situations 6 à 8 ans
• retenir les noms et les visages
• reproduire un dessin
• retenir une histoire
• apprendre un poème
• retenir une séquence de mots
• mémoriser un itinéraire
• mémoriser des nombres
• mémoire et copie
• retenir l'orthographe d'un mot

Activités et situations 8 à 13 ans
• retenir les noms et les visages
• reproduire un plan ou un schéma
• mémoriser une suite d'opérations
• apprendre un poème
• intégrer une notion
• mémoriser une leçon d'Histoire
• retenir des données géographiques
• mémoriser des données numériques (tables)
• retenir l'essentiel d'un texte
• étudier un cours

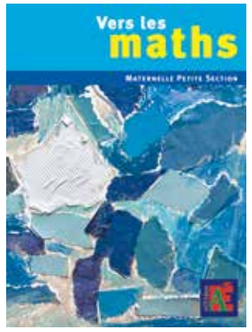
Maternelle PS, MS et GS

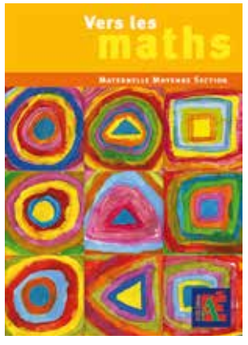
Auteurs **Gaëtan Duprey, Sophie Duprey et Catherine Sautenet**
Illustratrice **Caro**

Vers **les maths**

Petite section
Moyenne section
Grande section

Développer la pensée logique par la manipulation, la recherche et le jeu





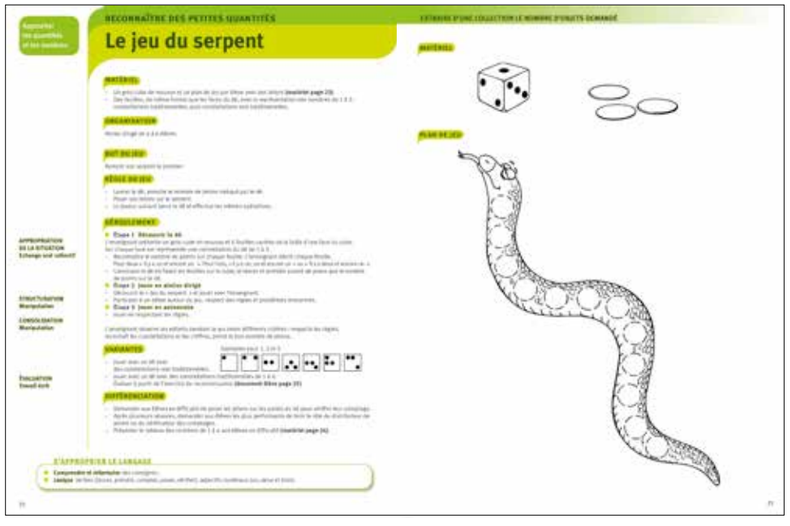
Comment programmer et concevoir des situations d'apprentissages mathématiques en petite section, en moyenne section et en grande section ?
Comment amener les élèves à résoudre des problèmes dès l'école maternelle ?
Comment automatiser les compétences numériques des élèves ?
Comment associer la pratique du langage aux activités mathématiques ?

Les cinq domaines d'activités sont ceux des programmes 2008 :

- découvrir le monde des formes et des grandeurs,
- approcher les quantités et les nombres,
- se repérer dans l'espace,
- se repérer dans le temps,
- apprendre à chercher (GS).

La programmation annuelle est découpée en cinq périodes.

Les séances sont présentées dans l'ordre de la progression. Une large place est laissée à la manipulation et à la résolution de problèmes. Les documents de travail, de recherche et d'évaluation sont fournis.



Moyenne section. Les pages 22 et 23

Vers les maths PS	Vers les maths MS	Vers les maths GS
Dossier de 128 pages A4.	Dossier de 176 pages A4.	Dossier de 208 pages A4.
ISBN 978-2-909295-60-2	**ISBN** 978-2-909295-54-1	**ISBN** 978-2-909295-55-8
45 €	50 €	55 €

Découvrir les formes et les grandeurs
DIFFÉRENCIER ET CLASSER DES FORMES SIMPLES
REPÉRER UNE PROPRIÉTÉ DANS DES FORMES : LE NOMBRE DE CÔTÉS
Combien de côtés ?
MATÉRIEL
ORGANISATION
DÉROULEMENT
RECHERCHE INDIVIDUELLE Manipulation
STRUCTURATION Manipulation
DIFFÉRENCIATION
CONSOLIDATION Manipulation Travail écrit
S'APPROPRIER LE LANGAGE
ÉTAPE 1 Construire des figures formées
ÉTAPE 2 Dénombrer les côtés d'une forme complexe

Grande section. Les pages 18 et 19

SOMMAIRE

VERS LES MATHS PETITE SECTION

Période 1 : septembre-octobre
Explorer l'espace de la classe
Estimer des quantités
Apparier des objets
Trier, classer des objets
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 2 : novembre-décembre
Suivre un parcours orienté
Comparer des collections
Réaliser une distribution
Dénombrer des petites quantités (1 et 2)
Différencier des solides géométriques
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 3 : janvier-février
Se situer par rapport à des objets
Se déplacer sur un jeu de piste
Dénombrer des petites quantités (1 à 3)
Ranger des objets selon leur taille
Reconnaître des formes planes
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 4 : mars-avril
Situer des objets entre eux
Décomposer le nombre 3
Associer différentes représentations des nombres (1 à 3)
Reproduire une suite d'objets
Reconnaître des figures géométriques
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

Période 5 : mai-juin
Décrire la position des objets dans l'espace
Mémoriser une quantité
Dénombrer des petites quantités (1 à 4)
Poursuivre une suite répétitive
Reproduire des assemblages de formes
ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES

SOMMAIRE

VERS LES MATHS MOYENNE SECTION

Période 1: septembre-octobre
Mémoriser la suite des nombres
Reconnaître des petites quantités
Résoudre des problèmes de quantités
Différencier des formes simples
Se situer dans l'espace et situer des objets par rapport à soi
Reconnaître des petites quantités

RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER
JEUX MATHÉMATIQUES (pour chaque période)

Période 2: novembre-décembre
Reconnaître, classer et nommer des formes simples
Situer des objets par rapport à des repères stables
Dénombrer une quantité
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée
Décomposer le nombre 4
Comparer et ranger des objets selon leur taille
Dénombrer une quantité
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée
Comparer des quantités

Période 3: janvier-février
Dénombrer une quantité
Mémoriser la suite des nombres
Résoudre des problèmes de quantités
Décomposer le nombre 5
Reproduire un assemblage de formes
Résoudre des problèmes de quantités
Se repérer dans l'espace d'une page

Période 4: mars-avril
Comparer des quantités
Dessiner des formes simples
Résoudre des problèmes de quantités
Suivre, décrire et représenter un parcours

Période 5: mai-juin
Dénombrer une quantité
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée
Comparer et ranger des objets selon leur masse
Résoudre des problèmes de quantités
Résoudre des problèmes de partages
Se repérer dans un quadrillage

SOMMAIRE

VERS LES MATHS GRANDE SECTION

Période 1: septembre-octobre
Différencier et classer des formes simples
Reproduire un assemblage de formes simples
Reconnaître des petites quantités
Dénombrer des quantités jusqu'à 5
Décomposer le nombre 4
Se repérer dans l'espace d'une page
Résoudre des problèmes de partages
Organiser sa recherche

JEUX MATHÉMATIQUES
RITUELS POUR APPRENDRE À COMPTER (pour chaque période)

Période 2: novembre-décembre
Décomposer le nombre 5
Résoudre des problèmes: recherche de compléments
Comparer et ranger des objets selon leur taille
Suivre, décrire et représenter un parcours
Résoudre des problèmes de quantités
Dénombrer une quantité jusqu'à 10
Dénombrer, mémoriser une quantité
Chercher toutes les solutions à un problème

Période 3: janvier-février
Reproduire un assemblage de formes
Dénombrer une quantité jusqu'à 10
Exprimer la position des objets dans l'espace
Comparer des quantités
Chercher toutes les solutions à un problème

Période 4: mars-avril
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée
Utiliser un instrument: la règle
Reconnaître, classer et nommer des formes simples
Résoudre des problèmes de quantités
Suivre, décrire et représenter un parcours
Résoudre des problèmes à l'aide d'un dessin

Période 5: mai-juin
Résoudre des problèmes de partages
Décomposer le nombre 10
Résoudre des problèmes de quantités
Reproduire un assemblage de solides
Comparer et ranger des objets selon leur masse
Se repérer dans un quadrillage
Résoudre des problèmes de déductions
Résoudre des problèmes

De la PS au CE2
ASH • Orthophonie

Auteurs **Élisabeth Schneider**
et Jean-Bernard Schneider
Illustratrice **Emmanuelle Di Martino**

70 et 77 **jeux de logique**

Rechercher de manière active pour raisonner

70 jeux de logique 2 à 6 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 63 jeux de logique,
• 7 évaluations.
ISBN 978-2-909295-82-4 **30 €**

77 jeux de logique 6 à 8 ans
Dossier de 84 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 63 jeux de logique,
• 14 évaluations.
ISBN 978-2-909295-40-4 **30 €**

Se construire par le jeu, réussir grâce à lui. Pour l'enfant de 2 à 8 ans, la manière la plus efficace de découvrir le monde est le jeu.
Par des jeux faisant appel au sens logique, nous pouvons donner à l'enfant, dès 2 ans, les moyens de développer ses capacités de raisonnement.

Le travail personnel favorisé

Chaque activité est conçue pour pouvoir être résolue par un enfant seul, avec ou sans l'aide de l'adulte. Les consignes sont volontairement succinctes et simples.

L'enfant en position de recherche active

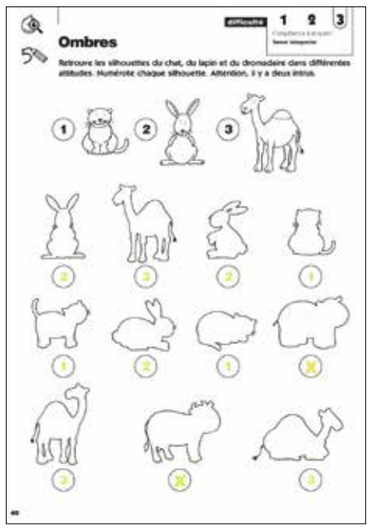
Il participe en trouvant lui-même la solution après différents tâtonnements. Les jeux de logique inédits de ces 2 dossiers sont classés d'après 7 étapes du savoir-apprendre : savoir observer, savoir découvrir les lois de la nature, savoir organiser, savoir interpréter, savoir choisir, savoir créer à partir d'une règle, savoir comprendre.

C'est par les acquisitions successives des différentes compétences que l'enfant progresse

Pour chaque étape, 3 types de jeux différents sont proposés. Chaque type de jeux est décliné à 3 degrés de difficulté progressive permettant une véritable pédagogie différenciée au sein de la classe.

Des évaluations présentes tout au long de l'apprentissage

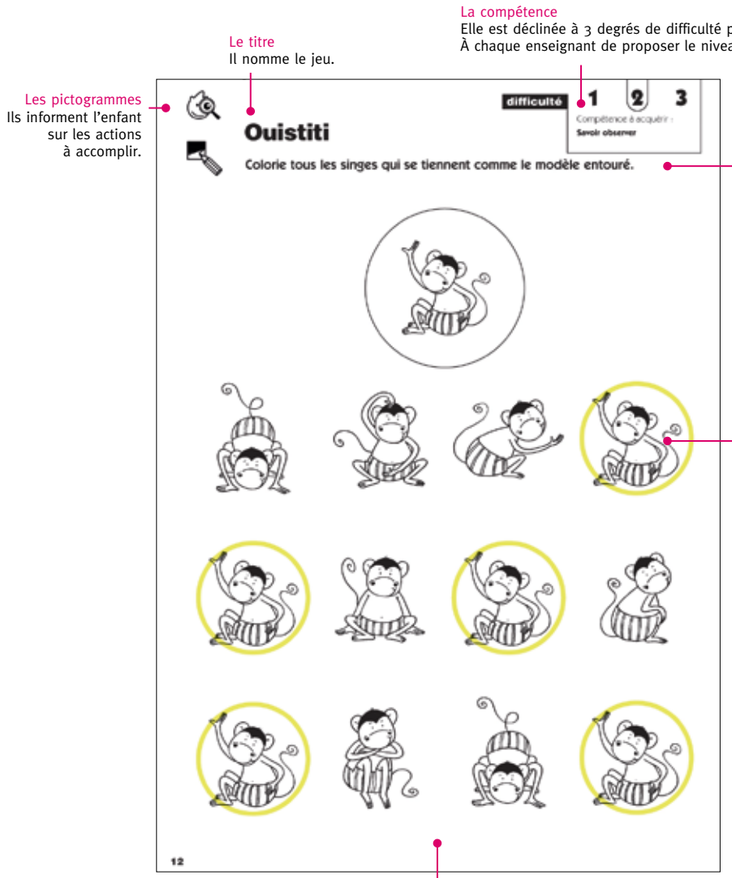
À la fin de chaque étape, une évaluation normative est proposée. Avant de passer à une nouvelle compétence, l'enseignant cernera ainsi facilement les acquis précis de chacun.


Ombres
difficulté 1 2 3
Retrouve les silhouettes du chat, du lapin et du dromadaire dans différentes attitudes. Numérote chaque silhouette. Attention, il y a deux intrus.

70 jeux de logique. La page 40

Saute-mouton
évaluation 4
Consigne :
Tous les dessins d'animaux de cette page ont la même taille. Dans la réalité il en est autrement. Colorie en bleu les animaux qui sont plus petits qu'un mouton. Colorie en jaune les animaux qui sont plus grands qu'un mouton.

77 jeux de logique. La page 28



70 jeux de logique. La page 12

Le titre
Il nomme le jeu.

La compétence
Elle est déclinée à 3 degrés de difficulté progressive.
À chaque enseignant de proposer le niveau adapté à ses élèves.

Les pictogrammes
Ils informent l'enfant sur les actions à accomplir.

La consigne
Elle indique ce qu'il faut chercher.

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

Le dessin
Il constitue l'objet même du jeu.
Il est motivant et adapté à l'âge des enfants.

SOMMAIRE

70 JEUX DE LOGIQUE
PS-MS-GS

1. Savoir observer
• 9 jeux de difficulté progressive
3 pour la PS
3 pour la MS
3 pour la GS
• 1 évaluation

2. Savoir découvrir les lois de la nature
• 9 jeux de difficulté progressive
3 pour la PS
3 pour la MS
3 pour la GS
• 1 évaluation

3. Savoir organiser
• 9 jeux de difficulté progressive
3 pour la PS
3 pour la MS
3 pour la GS
• 1 évaluation

4. Savoir interpréter
• 9 jeux de difficulté progressive
3 pour la PS
3 pour la MS
3 pour la GS
• 1 évaluation

5. Savoir choisir
• 9 jeux de difficulté progressive
3 pour la PS
3 pour la MS
3 pour la GS
• 1 évaluation

6. Savoir créer à partir d'une règle
• 9 jeux de difficulté progressive
3 pour la PS
3 pour la MS
3 pour la GS
• 1 évaluation

7. Savoir comprendre
• 9 jeux de difficulté progressive
3 pour la PS
3 pour la MS
3 pour la GS
• 1 évaluation

SOMMAIRE

77 JEUX DE LOGIQUE
CP-CE1-CE2

1. Savoir observer
• Progression
• Différences
• Le guilli-toc
• Les jumeaux (évaluation 1)
• Points (évaluation 2)

2. Savoir découvrir les lois de la nature
• Anomalies
• Familles
• Collections
• L'igloo (évaluation 3)
• Saute-mouton (évaluation 4)

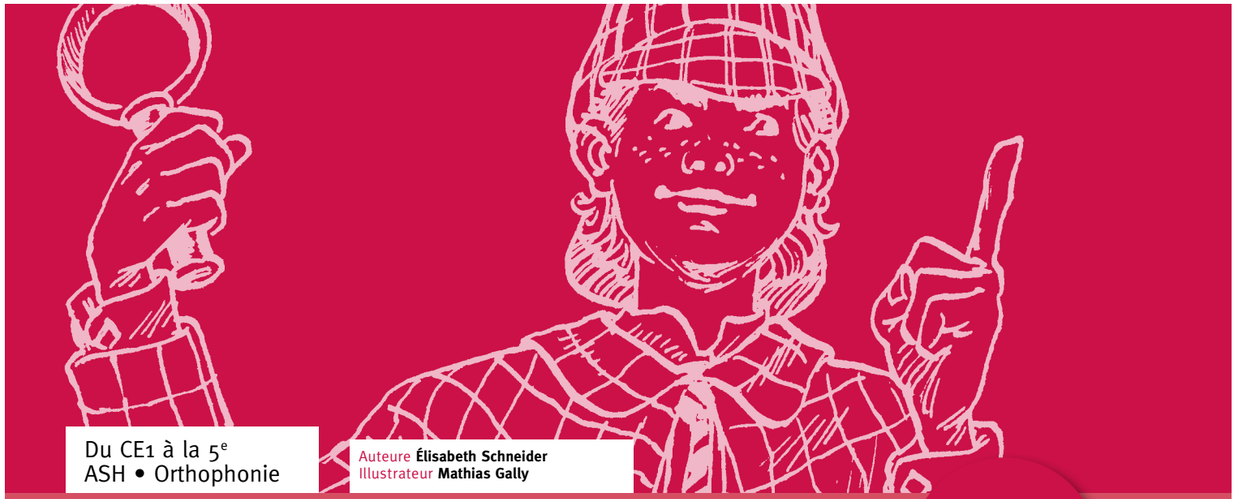
3. Savoir organiser
• Mise en formes
• Placements
• Codages
• Le titre (évaluation 5)
• Triangles (évaluation 6)

4. Savoir interpréter
• Positions
• Positif-négatif
• Points de vues
• Les photos (évaluation 7)
• Chiffres et lettres (évaluation 8)

5. Savoir choisir
• Devant-derrière
• Le bon parcours
• Point commun
• Dessus-dessous (évaluation 9)
• Carnaval (évaluation 10)

6. Savoir créer à partir d'une règle
• Algorithmes
• Trames
• Suites logiques
• Le parcours (évaluation 11)
• Balles (évaluation 12)

7. Savoir comprendre
• Paroles
• Sans paroles
• B.D.
• La récré (évaluation 13)
• Portraits (évaluation 14)



Du CE1 à la 5e
ASH • Orthophonie

Auteure **Élisabeth Schneider**
Illustrateur **Mathias Gally**

66 et 83 **problèmes de logique**

Apprendre à raisonner

66 problèmes de logique 7 à 10 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 66 problèmes de logique.
ISBN 978-2-909295-64-0
30 €

83 problèmes de logique 8 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 75 problèmes de logique et 8 problèmes « À l'envers ».
ISBN 978-2-909295-39-8
30 €

La résolution de problèmes constitue la clé de voûte de la didactique des mathématiques. L'ambition de la situation-problème est d'apprendre à raisonner. On peut dire qu'il y a problème quand il y a recherche.

Mise en place de méthodologies

L'enfant n'est pas enfermé dans une technique de pensée unique. Différentes méthodes de résolution peuvent convenir : mise en place d'hypothèses successives, déduction pure. À chaque élève, à chaque problème, ses stratégies propres dans une optique d'efficacité où le statut de l'erreur est réhabilité.

Participation à la constitution d'une culture humaniste

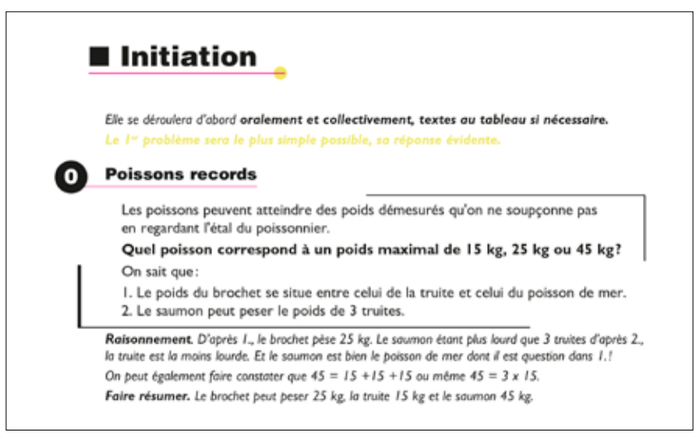
Chaque problème se rattache à une discipline des programmes (Littérature, Maths, EPS, Sciences, Histoire, Géographie, Culture humaniste, Arts, Instruction civique). Quelques-uns peuvent être des lanceurs pour des séances. Certains peuvent enrichir des thèmes abordés qui ne sont pas forcément au programme. D'autres suscitent la curiosité des élèves.

Graduation progressive des difficultés

Cette approche en douceur du raisonnement mathématique va amener l'enfant, sans qu'il s'en rende réellement compte, à affronter avec succès des situations de plus en plus complexes. Il y a 6 niveaux de difficulté progressive.
20 problèmes sont déclinés à 2 niveaux différents de difficulté pour permettre une différenciation. Le même sujet est proposé en une version allégée pour les enfants en difficulté de raisonnement logique et de lecture fine et en une version plus conséquente pour les autres.

Obligation d'une lecture fine de l'énoncé

L'élève lit pour résoudre une situation-problème. Il doit connaître le vocabulaire, comprendre l'organisation du texte, intégrer les indices du dessin. La mise en relation de certaines données amène à la résolution.



■ **Initiation**

Elle se déroulera d'abord ***oralement et collectivement, textes au tableau si nécessaire.***
Le 1er problème sera le plus simple possible, sa réponse évidente.

0 Poissons records

Les poissons peuvent atteindre des poids démesurés qu'on ne soupçonne pas en regardant l'étal du poissonnier.
Quel poisson correspond à un poids maximal de 15 kg, 25 kg ou 45 kg?
On sait que :
1. Le poids du brochet se situe entre celui de la truite et celui du poisson de mer.
2. Le saumon peut peser le poids de 3 truites.

Raisonnement. *D'après 1., le brochet pèse 25 kg. Le saumon étant plus lourd que 3 truites d'après 2., la truite est la moins lourde. Et le saumon est bien le poisson de mer dont il est question dans 1.!*
On peut également faire constater que 45 = 15 +15 +15 ou même 45 = 3 x 15.
Faire résumer. *Le brochet peut peser 25 kg, la truite 15 kg et le saumon 45 kg.*

66 problèmes de logique. Présentation. Un extrait de la page 4

Le degré de difficulté
Il permet de classer les problèmes selon une progression (de 1 à 6).

Le titre
Il nomme la situation-problème.

Le pictogramme
Présent ici (l'œil ouvert), il informe qu'il faut tenir compte du dessin pour résoudre le problème. Lorsqu'il est absent, le dessin est purement illustratif.

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

Le symbole
Désigné par une lettre (G pour géographie, C pour culture humaniste), il précise les disciplines des programmes abordées.

La consigne
Elle indique ce qu'il faut chercher.

L'énoncé
Il intègre des indices nécessaires à la résolution.

Le dessin
Il peut n'être qu'illustratif. Il peut aussi aider à la résolution en comportant des indices visuels.

5 Habitats nomades G I C

Une émission télévisée nous présente quatre enfants issus de familles de nomades originaires de différents pays .

Attribue son prénom à chaque personnage représenté devant son habitat, le nom de son habitation, son pays et le métier de ses parents en t'aidant des indices suivants :

1. Akavak habite la construction du Groenland en forme de dôme et formée de blocs de neige.
2. Les parents de Chimgee recouvrent une structure en bois de feutre de laine. Une belle porte en bois décorée donne accès à cette pièce équipée d'un poêle pour affronter les hivers rigoureux.
3. Les chasseurs de bisons construisent leur habitation avec des perches en bois et les couvrent d'une toile.
4. Toutes les habitations présentées dans l'émission ont une base ronde sauf la roulotte des parents d'Olga. Pour déménager, pas besoin de la démonter comme la yourte mongole ou le tipi de Yakari, indien d'Amérique du Nord : elle possède des roues.
5. Les pêcheurs sont obligés de creuser un trou dans la banquise à proximité de leur igloo.
6. Les clowns allemands changent souvent de ville.
7. Élever des chevaux nécessite une grande mobilité car il faut sans cesse chercher de nouveaux pâturages.

Prénom	Chimgee	Akavak	Yakari	Olga
Habitation	yourte	igloo	tipi	roulotte
Pays	Mongolie	Groenland	Amérique du Nord	Allemagne
Métiers	éleveurs de chevaux	pêcheurs	chasseurs de bisons	clowns

Aide tableau
Prénoms Akavak - Chimgee - Olga - Yakari
Habitat igloo - roulotte - tipi - yourte
Pays Allemagne - Amérique du Nord - Groenland - Mongolie
Métiers chasseurs de bisons - clowns - éleveurs de chevaux - pêcheurs

Aide vocabulaire
Nomade Qui se déplace avec son habitation.
Dôme En forme de demi-sphère.
Structure Base d'assemblage.
Feutre de laine Étoffe épaisse non tissée en poils de moutons.
Banquise Couche de glace formée par congélation de l'eau de mer dans les régions polaires.
Mobilité Capacité à bouger, à déménager.

75

66 problèmes de logique. La page 75

Les aides
L'aide tableau synthétise les indices et facilite la solution.
L'aide vocabulaire définit les mots difficiles et facilite la compréhension de l'énoncé.

SOMMAIRE

66 PROBLÈMES DE LOGIQUE
Présentation
Difficulté 1 14 problèmes
Difficulté 2 14 problèmes
Difficulté 3 14 problèmes
Difficulté 4 14 problèmes
Difficulté 5 15 problèmes
Difficulté 6 15 problèmes

83 PROBLÈMES DE LOGIQUE
Présentation
Difficulté 0 7 problèmes
Difficulté 1 12 problèmes
Difficulté 2 11 problèmes
Difficulté 3 11 problèmes
Difficulté 4 11 problèmes
Difficulté 5 11 problèmes
Difficulté 6 12 problèmes
À l'envers 8 problèmes

CE2 • CM1 • CM2
6e • 5e
ASH • Orthophonie

Auteure **Élisabeth Schneider**
Illustrateur **Mathias Gally**

333 et 222 **jeux de logique**

Résoudre efficacement des jeux avec stratégie

333 jeux de logique 8 à 13 ans
Dossier de 104 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 333 jeux de logique,
• la feuille de route.
ISBN 978-2-909295-68-8
30 €

222 jeux de logique 8 à 13 ans
Dossier de 96 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 222 jeux de logique,
• la feuille de route.
ISBN 978-2-909295-69-5
30 €

L'élaboration d'une stratégie personnelle basée sur sa logique propre passe par une pratique répétée et ainsi affinée de raisonnements similaires et gradués. Elle développe une autosatisfaction de la réussite. Recommencer, c'est aller plus vite pour aller plus loin. L'expérience doit servir la progression et l'évolution vers une résolution efficace et réussie.

Les 7 savoir-apprendre

333 jeux de logique et **222 jeux de logique** développent les savoir-apprendre travaillés dans **70 et 77 jeux de logique** (cycles 1 et 2). Ils ouvrent d'autres horizons à des enfants plus âgés ayant déjà un vécu d'acquis mécaniques et autonomes. Par leur nombre, les jeux créent des automatismes bénéfiques à une progression plus poussée et entraînent les enfants à une gymnastique d'esprit posée et réfléchie.

Deux volumes pour développer les 7 savoir-apprendre

333 jeux de logique est consacré aux 4 premiers savoir-apprendre (observer, découvrir les lois de la nature, organiser, interpréter) alors que **222 jeux de logique** se rapporte aux 3 derniers (choisir, créer à partir d'une règle, comprendre) enrichi d'un dossier Codages/décodages. Ces compétences sont déclinées sur divers domaines.
Les 2 volumes regroupent des jeux de logique aussi bien mathématiques (géométrie, mesures, dénombrements, intervalles, déplacements…) que langagiers (vocabulaire, syntaxe…), visuels (superposition, anticipation…) ou ludiques (damiers, poker, bataille navale…). S'ils font appel parfois à des connaissances ciblées, ils constituent également un réservoir de savoir-être et de bon sens.

Les 5 niveaux et les casse-tête

▶ Je me lance. Je me concentre et j'essaie de comprendre la problématique posée.
▶▶ Je me débrouille. Je cherche et je trouve une stratégie à adopter.
▶▶▶ Je m'entraîne. J'apprivoise les mécanismes du raisonnement. Je suis méthodique.
▶▶▶▶ Je progresse. J'affine les recherches grâce aux automatismes acquis. J'exploite mes possibilités.
▶▶▶▶▶ J'assure. Je persévère car j'ai pris goût à la réussite malgré la difficulté.
Je suis au top. J'en redemande et j'applique ce que j'ai expérimenté à une problématique similaire.

Une feuille de route A3 pour chaque volume

Afin de permettre une utilisation de l'ouvrage en autonomie, le sommaire sert à la fois de repère de pages et de feuille de route pour l'élève. Celui-ci colorie les numéros des jeux au fur et à mesure de son avancée. Il peut nuancer ses résultats en optant pour une graduation des couleurs (vert « J'ai réussi », jaune « J'ai peiné et j'y suis presque arrivé », rouge « Je dois y revenir ») mais aussi estimer le temps consacré à la résolution voire donner son avis sur l'intérêt porté à l'exercice.

Le numéro du jeu
Il est utile dans l'exploitation de la feuille de route.

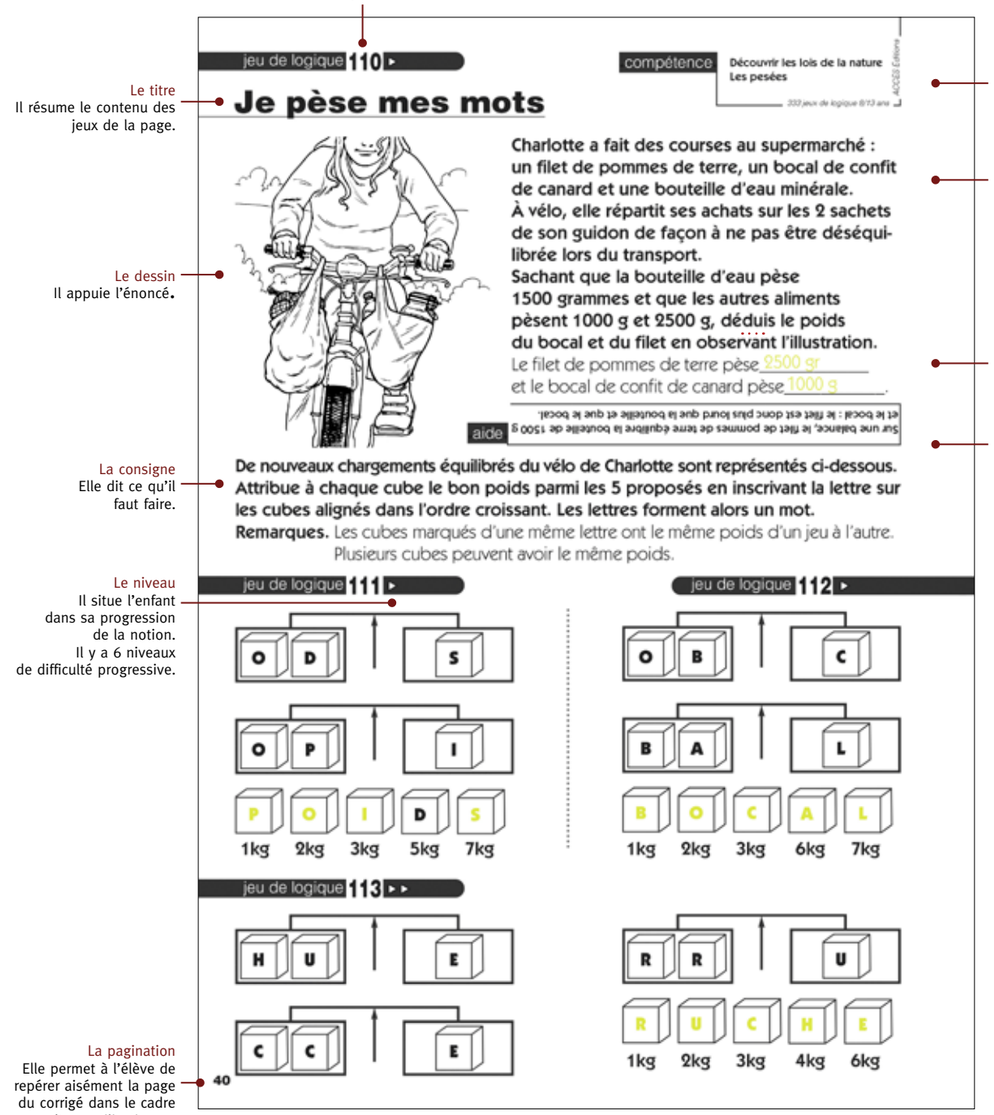
Le titre
Il résume le contenu des jeux de la page.

Le dessin
Il appuie l'énoncé.

La consigne
Elle dit ce qu'il faut faire.

Le niveau
Il situe l'enfant dans sa progression de la notion.
Il y a 6 niveaux de difficulté progressive.

La pagination
Elle permet à l'élève de repérer aisément la page du corrigé dans le cadre d'une utilisation en autonomie avec mise à disposition de l'ouvrage.


jeu de logique 110
compétence Découvrir les lois de la nature
Les pesées
Je pèse mes mots
Charlotte a fait des courses au supermarché : un filet de pommes de terre, un bocal de confit de canard et une bouteille d'eau minérale. À vélo, elle répartit ses achats sur les 2 sachets de son guidon de façon à ne pas être déséquilibrée lors du transport.
Sachant que la bouteille d'eau pèse 1500 grammes et que les autres aliments pèsent 1000 g et 2500 g, déduis le poids du bocal et du filet en observant l'illustration.
Le filet de pommes de terre pèse 2500 gr
et le bocal de confit de canard pèse 1000 g.
aide Sur une balance, le filet de pommes de terre équilibre la bouteille de 1500 g et le bocal : le filet est donc plus lourd que la bouteille et que le bocal.
De nouveaux chargements équilibrés du vélo de Charlotte sont représentés ci-dessous. Attribue à chaque cube le bon poids parmi les 5 proposés en inscrivant la lettre sur les cubes alignés dans l'ordre croissant. Les lettres forment alors un mot.
Remarques. Les cubes marqués d'une même lettre ont le même poids d'un jeu à l'autre. Plusieurs cubes peuvent avoir le même poids.
jeu de logique 111
O D S
O P I
P O I D S
1kg 2kg 3kg 5kg 7kg
jeu de logique 112
O B C
B A L
B O C A L
1kg 2kg 3kg 6kg 7kg
jeu de logique 113
H U E
C C E
R R U
R U C H E
1kg 2kg 3kg 4kg 6kg
40

La compétence
Elle situe le jeu dans la progression des savoir-apprendre.

L'énoncé
Il installe la problématique.

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

L'aide
Elle donne des pistes de résolution.
Elle guide l'enfant en panne de logique.

333 jeux de logique. La page 40

SOMMAIRE

333 JEUX DE LOGIQUE

1. Observer
• pour discriminer (27 jeux)
• les lettres (15 jeux)
• les mots (20 jeux)
• les phrases (17 jeux)
• pour superposer (17 jeux)

2. Découvrir les lois de la nature
• les mesures (13 jeux)
• les pesées (25 jeux)
• les durées (16 jeux)
• les menaces (6 jeux)
• les astuces (19 jeux)

3. Organiser
• une construction plane (32 jeux)
• un dénombrement (16 jeux)
• un pavage (27 jeux)
• les informations (23 jeux)

4. Interpréter
• dans le plan (9 jeux)
• un pavage (11 jeux)
• dans l'espace (13 jeux)
• un angle de vue (9 jeux)
• des intervalles (18 jeux)

222 JEUX DE LOGIQUE

5. Choisir
• le sens de lecture (5 jeux)
• un ordre (11 jeux)
• un parcours (15 jeux)
• un circuit (8 jeux)
• une stratégie (4 jeux)
• une manipulation (17 jeux)
• des actions successives (12 jeux)

6. Créer à partir d'une règle
• simple (28 jeux)
• complexe (21 jeux)
• et d'indices (21 jeux)

7. Comprendre
• les rapports entre les mots (15 jeux)
• une règle (14 jeux)
• une série (9 jeux)
• l'implicite (42 jeux)

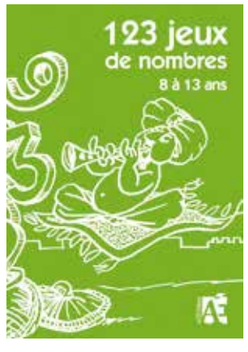
8. Codages/Décodages

De la PS au Collège
ASH • Orthophonie

Auteur **Gérard Brasseur**
Illustrateurs **Caro et Laurent Salles**

55, 101 et 123 **jeux de nombres**

Développer le goût de la recherche mathématique



55, 101 et 123 jeux de nombres proposent à l'enfant une nouvelle manière d'être en contact avec les éléments mathématiques : découvrir le plaisir de jouer avec sa pensée pour montrer ses capacités, chercher une stratégie gagnante, décrypter des codages et résoudre des énigmes.

Des jeux motivants, variés, favorisant le travail autonome de l'enfant

Chaque type de jeu est décliné à 3 degrés de difficulté progressive facilitant la mise en œuvre d'une pédagogie différenciée et le travail personnel. Idéaux pour les activités de soutien et les travaux de groupe, ces dossiers offrent à l'élève un large éventail de possibilités allant de l'entraînement au calcul mental jusqu'aux activités de recherche sur les nombres.

Développer les compétences de base

Les jeux proposés sont classés en 4 rubriques d'après les capacités à mettre en œuvre pour favoriser le développement des compétences numériques de l'enfant.

Acquérir le sens des nombres

Les situations proposées permettent de nombreux tâtonnements et essais successifs. Peu à peu, l'enfant apprend à évaluer le résultat d'un calcul, à découvrir et à utiliser les propriétés numériques et opératoires, à traiter des données.

Développer le goût de la recherche et l'esprit de déduction

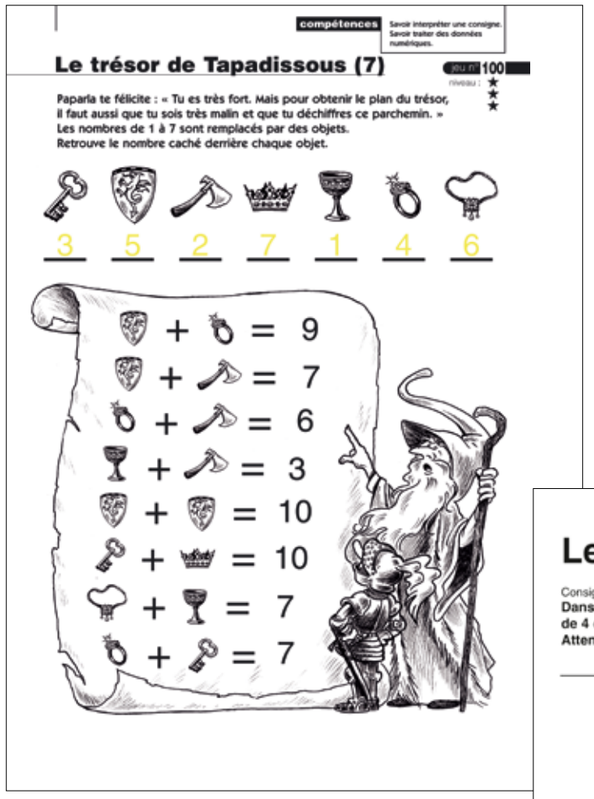
La place importante laissée à la recherche permet à l'enfant d'exercer et d'évaluer ses capacités d'attention, d'observation, de persévérance et de logique. Il apprend ainsi à faire des recoupements, à émettre des hypothèses et à les vérifier, à traiter méthodiquement des données numériques, à mettre au point des stratégies efficaces.

55 jeux de nombres 2 à 6 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 13 situations de jeux et 42 activités,
• 144 cartes à jouer.
ISBN 978-2-909295-81-7
35 €

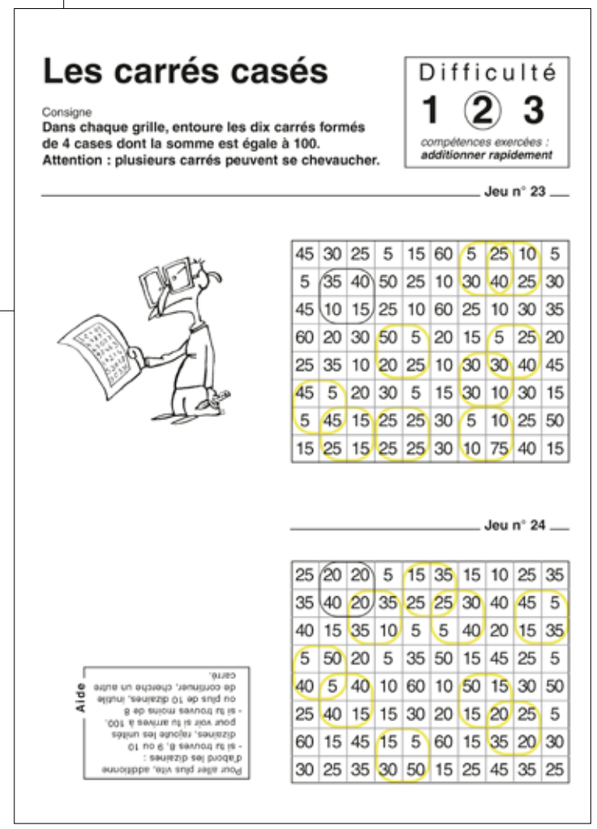
101 jeux de nombres 6 à 8 ans
Dossier de 88 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 101 jeux de nombres,
• 10 fiches vierges.
ISBN 978-2-909295-41-1
30 €

123 jeux de nombres 8 à 13 ans
Dossier de 80 pages A4 comprenant :
• les indications pédagogiques,
• 123 jeux de nombres,
• 6 fiches vierges.
ISBN 978-2-909295-36-7
30 €

Complément jeu de cartes nombres 2 à 6 ans
144 cartes à jouer.
ISBN 978-2-916662-01-5
7 €


compétences
Savoir interpréter une consigne.
Savoir traiter des données numériques.
Le trésor de Tapadissous (7)
jeu n° 100
niveau :
Paparla te félicite : « Tu es très fort. Mais pour obtenir le plan du trésor, il faut aussi que tu sois très malin et que tu déchiffres ce parchemin. »
Les nombres de 1 à 7 sont remplacés par des objets.
Retrouve le nombre caché derrière chaque objet.
3 5 2 7 1 4 6
+ = 9
+ = 7
+ = 6
+ = 3
+ = 10
+ = 10
+ = 7
+ = 7

101 jeux de nombres. Le jeu n°100


Les carrés casés
Difficulté
1 2 3
compétences exercées : additionner rapidement
Consigne
Dans chaque grille, entoure les dix carrés formés de 4 cases dont la somme est égale à 100.
Attention : plusieurs carrés peuvent se chevaucher.
Jeu n° 23
45 30 25 5 15 60 5 25 10 5
5 35 40 50 25 10 30 40 25 30
45 10 15 25 10 60 25 10 30 35
60 20 30 50 5 20 15 5 25 20
25 35 10 20 25 10 30 30 40 45
45 5 20 30 5 15 30 10 30 15
5 45 15 25 25 30 5 10 25 50
15 25 15 25 25 30 10 75 40 15
Jeu n° 24
25 20 20 5 15 35 15 10 25 35
35 40 20 35 25 25 30 40 45 5
40 15 35 10 5 5 40 20 15 35
5 50 20 5 35 50 15 45 25 5
40 5 40 10 60 10 50 15 30 50
25 40 15 15 30 20 15 20 25 5
60 15 45 15 5 60 15 35 20 30
30 25 35 30 50 15 25 45 35 25
Aide
Pour aller plus vite, additionne d'abord les dizaines : - si tu trouves 8, 9 ou 10 dizaines, repère les unités pour voir si tu arrives à 100. - si tu trouves moins de 8 ou plus de 10 dizaines, inutile de continuer, cherche un autre carré.

123 jeux de nombres. Les jeux 23 et 24

SOMMAIRE

55 JEUX DE NOMBRES
PS-MS-GS

Identifier les nombres
11 activités
2 situations de jeu

Dénombrer
8 situations de jeu
9 activités

Comparer
1 situation de jeu
11 activités

Résoudre un problème
2 situations de jeu
11 activités

101 JEUX DE NOMBRES
CP-CE1-CE2

Jeux d'observation et de reconnaissance
25 jeux

Jeux de dénombrement et de calcul pensé
32 jeux

Jeux de raisonnement et de logique
36 jeux

Traitement de données numériques
8 jeux

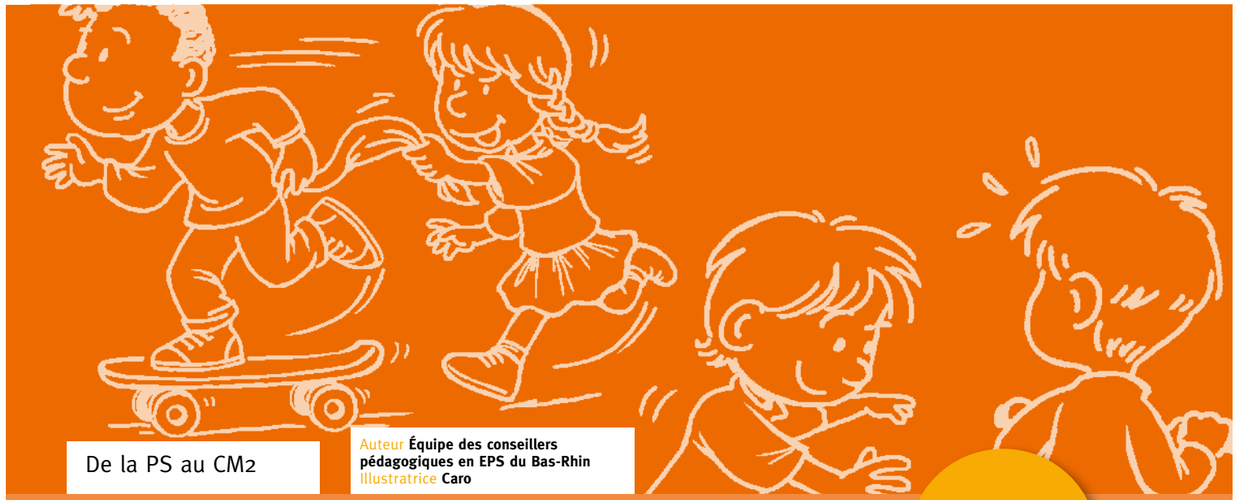
123 JEUX DE NOMBRES
CE2-CM1-CM2

Connaissance et propriétés des nombres
16 jeux

Propriétés opératoires et calcul rapide
44 jeux

Jeux de déduction et d'observation
46 jeux

Recherche et jeux pour la calculatrice
17 jeux

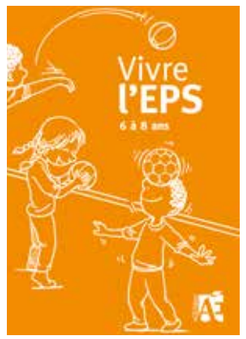


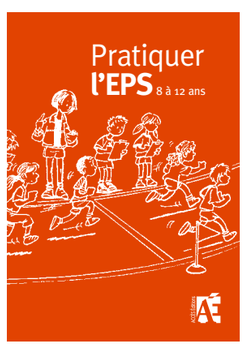
De la PS au CM2

Auteur **Équipe des conseillers pédagogiques en EPS du Bas-Rhin**
Illustratrice **Caro**

Agir, vivre et pratiquer l'EPS

Développer les capacités motrices





Partir des attitudes spontanées des enfants pour les diversifier et arriver à des comportements moteurs spécifiques, telles sont les ambitions de ces 3 ouvrages complémentaires.

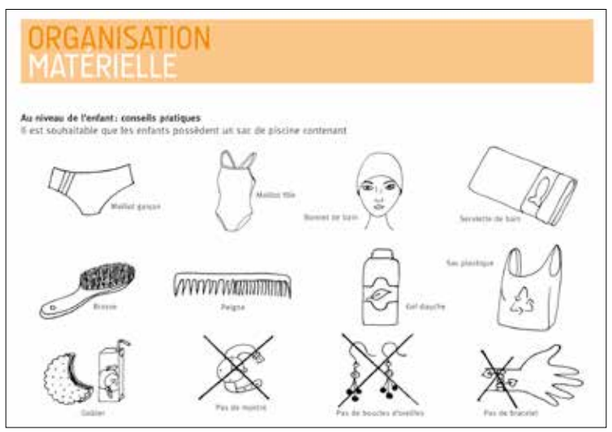
Ces 3 ouvrages permettent d'aborder les 4 compétences spécifiques de l'EPS.

- **réaliser une performance :** activités athlétiques, sauter, courir, lancer loin.
- **se déplacer dans différents types d'environnements :** nager, s'orienter.
- **conduire un jeu d'opposition individuel ou collectif :** jeux d'opposition, jeux collectifs.
- **concevoir et réaliser des actions à visées expressive, esthétique ou artistique :** gymnastique, gymnastique rythmique, danse.

Ces 3 ouvrages permettent la continuité des apprentissages de la Petite Section de maternelle au CM2.

Chaque activité propose une entrée permettant de situer les possibilités des élèves et des situations d'apprentissage pour progresser.

Les consignes sont formulées à l'impératif en termes de tâches à réaliser : touche, lance, saute, pose, attrape, pousse, place, recule… Elles sont courtes, précises et adaptées à l'activité pratiquée.



Vivre l'EPS. Un extrait de la page 76

AGIR dans le monde 2 à 6 ans
Dossier de 144 pages A4 comprenant :
- les programmes de 2008,
- les 4 domaines de compétences,
- nos propositions pédagogiques,
- des listes de matériel.

ISBN 978-2-909295-05-3

30 €

Vivre l'EPS 6 à 8 ans
Dossier de 192 pages A4 comprenant :
- les programmes de 2008,
- les 4 domaines de compétences,
- nos propositions pédagogiques,
- des listes de matériel.

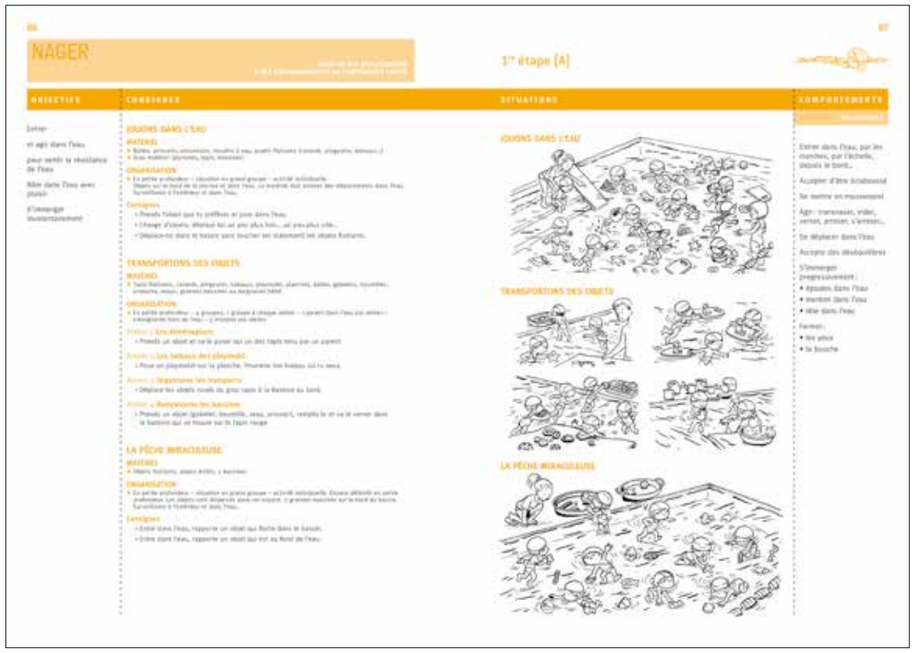
ISBN 978-2-909295-77-0

30 €

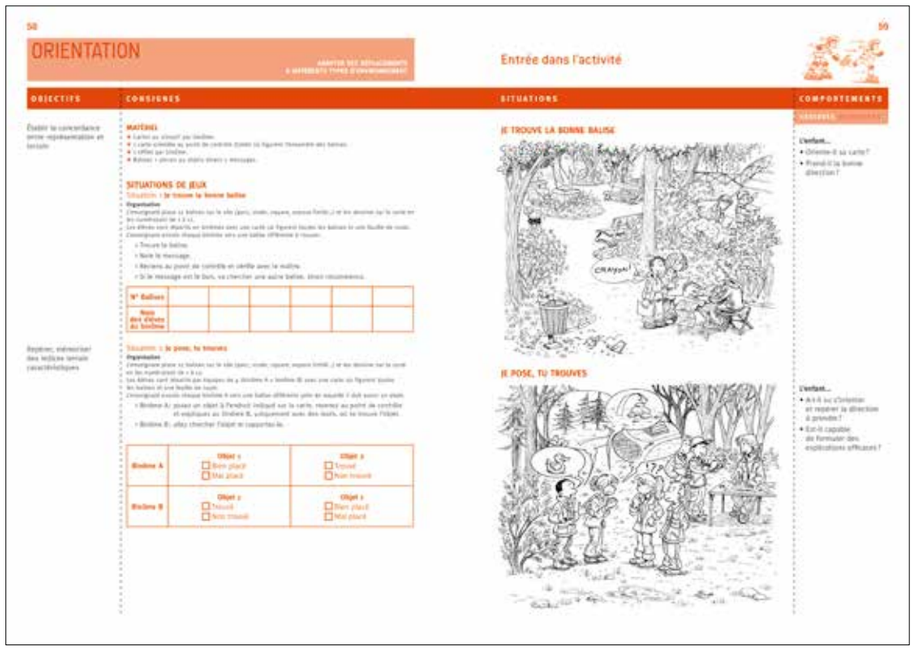
Pratiquer l'EPS 8 à 12 ans
Dossier de 176 pages A4 comprenant :
- les programmes de 2008,
- les 4 domaines de compétences,
- nos propositions pédagogiques,
- des listes de matériel.

ISBN 978-2-909295-00-8

30 €



Agir dans le monde. Les pages 86 et 87



Pratiquer l'EPS. Les pages 58 et 59

SOMMAIRE

Les programmes officiels
Nos propositions

Réaliser une performance
Cycles 1, 2 et 3
- courir
- sauter
- lancer
- activités athlétiques
  Cycle 3 uniquement

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
Cycle 1
- grimper
- rouler
- piloter
- s'orienter
- nager

Cycle 2
- s'orienter
- nager

Cycle 3
- orientation
- patinage
- vélo

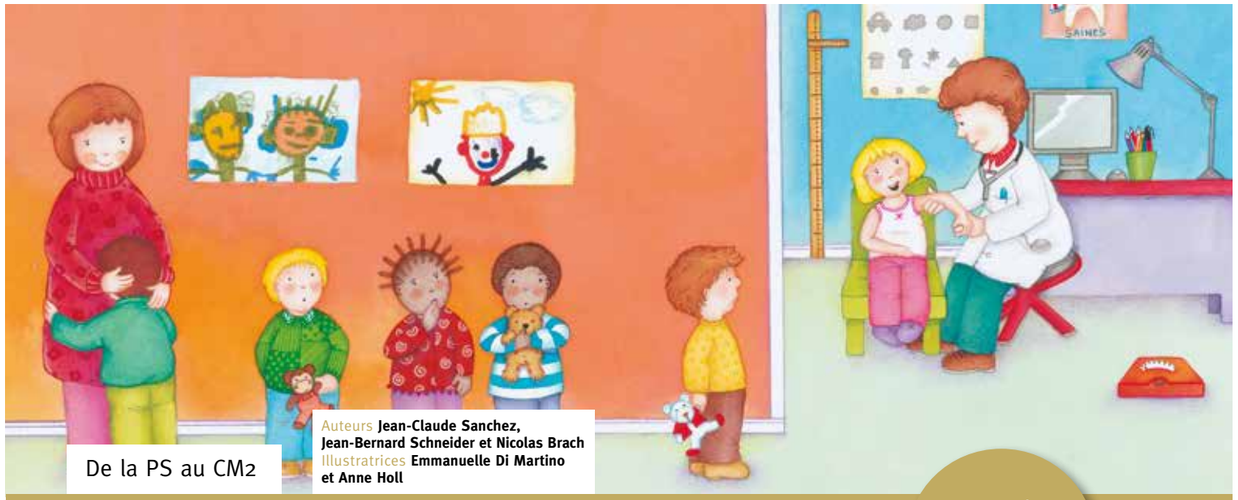
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement
Cycle 1
- pousser - tirer
- jouer avec des partenaires

Cycle 2
- jeux collectifs
- jeux d'opposition

Cycle 3
- jeux sportifs collectifs
- rugby
- badminton
- jeux de lutte

Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, esthétique ou artistique
Cycle 1
- manipuler
- danser

Cycles 2 et 3
- gymnastique
- gymnastique rythmique
- danse



De la PS au CM2

Auteurs **Jean-Claude Sanchez, Jean-Bernard Schneider et Nicolas Brach**
Illustratrices **Emmanuelle Di Martino et Anne Holl**

Sciences à vivre Cycles 1, 2 et 3

Construire les savoir-faire scientifiques

Comment aborder de manière réfléchie et non récurrente la découverte du monde du Vivant et de la Terre dans la continuité des cycles ?
La collection Sciences à vivre a pour ambition de proposer une démarche identique et cohérente instaurant la continuité des apprentissages de la Petite Section au CM2 tout en facilitant des prises en charge et différenciées.

La collection **Sciences à vivre** se compose de 3 dossiers autonomes, un par cycle.
Le principe d'organisation de **Sciences à vivre** permet d'articuler naturellement programmes et progressions dans la classe, dans le cycle et dans l'école. **Sciences à vivre** favorise la mise en place des projets d'école.
Dans chaque dossier, il y a 3 modules d'apprentissages qui couvrent entièrement les programmes de 2008 en Sciences et Vie de la Terre.

Sciences à vivre se compose de 23 séquences s'articulant toutes de la même manière pour les 3 cycles.
La séquence s'adresse à un niveau de classe précis. Elle propose des situations d'ancrage, de véritables démarches de séances s'appuyant sur des documents d'étude (34 au cycle 1, 53 au cycle 2 et 90 au cycle 3) et des évaluations.

Pratiques langagières pour penser... et dire — à dominantes descriptive et explicative

Séquence 10 — **À quoi servent mes dents ?**

Lexique — **Employer le vocabulaire technique**
La bouche, les dents, la mâchoire.
Les incisives, les canines, les prémolaires, les molaires, les dents de lait, les dents définitives, la couronne, la racine, les gencives, une carie, un nerf…

Des verbes
Couper, déchirer, écraser, broyer, mastiquer, mâcher, se brosser les dents…

Des verbes, des noms de la même famille
Couper → une coupure ; déchirer → une déchirure ; écraser → l'écrasement ; broyer → le broyage ; mastiquer, mâcher → la mastication ; brosser → le brossage…

Syntaxe — **Apprendre à expliquer autour d'un schéma de la bouche**
- En mobilisant le lexique adapté : des noms, des prépositions, des verbes, des connecteurs.
- En remplaçant certains mots : ici, là, là-bas… par des termes précis pour apprendre à communiquer… (être capable de ne plus montrer mais savoir dire…).
- En utilisant des connecteurs spatiaux…
- En mobilisant le vocabulaire technique adapté.

Sciences à vivre Cycle 2. Un extrait de la page 97

Sciences à vivre Cycle 1	**Sciences à vivre** Cycle 2	**Sciences à vivre** Cycle 3
Dossier de 176 pages A4.	Dossier de 192 pages A4.	Dossier de 248 pages A4.
ISBN 978-2-909295-57-2 — 50 €	**ISBN** 978-2-909295-66-4 — 55 €	**ISBN** 978-2-909295-70-1 — 60 €

Le niveau de classe
Il est indiqué pour chaque séquence.

L'objectif conceptuel
Il y en a 14 au total. On les retrouve dans le sommaire.

Les situations d'ancrage
Elles constituent des pistes pour déclencher l'intérêt et la motivation dans votre classe.

La démarche scientifique
Elle est déclinée en différentes étapes à partir de verbes d'action. La première étape est toujours constituée des représentations initiales des élèves à faire émerger et évoluer.

La séquence
Elle est numérotée de 1 à 23 à l'intérieur de chaque cycle. L'intitulé de la séquence change selon le cycle.

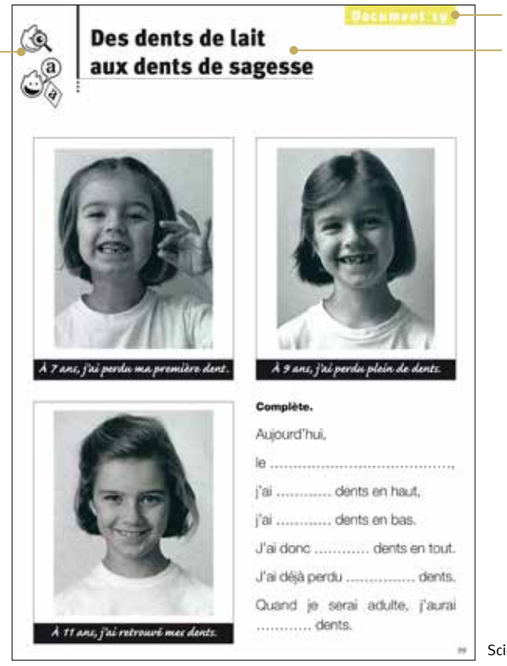
Les performances attendues chez l'élève
Ce sont les réactions, les réponses, les résultats, les interrogations qui viendraient de l'enfant.

Les conditions proposées par l'enseignant
Elles indiquent les activités à mettre en œuvre pour permettre l'acquisition progressive du concept par l'élève.

Les pictogrammes
Ils aident l'élève à se repérer visuellement. Ici j'observe et je lis.

L'encadré
Il comporte un numéro qui identifie le document d'étude.

Le titre
Il nomme l'activité.


Document 19
Des dents de lait aux dents de sagesse
À 7 ans, j'ai perdu ma première dent.
À 9 ans, j'ai perdu plein de dents.
À 11 ans, j'ai retrouvé mes dents.
Complète.
Aujourd'hui,
le .....,
j'ai ..... dents en haut,
j'ai ..... dents en bas.
J'ai donc ..... dents en tout.
J'ai déjà perdu ..... dents.
Quand je serai adulte, j'aurai ..... dents.

Sciences à vivre Cycle 2. Les pages 98 et 99

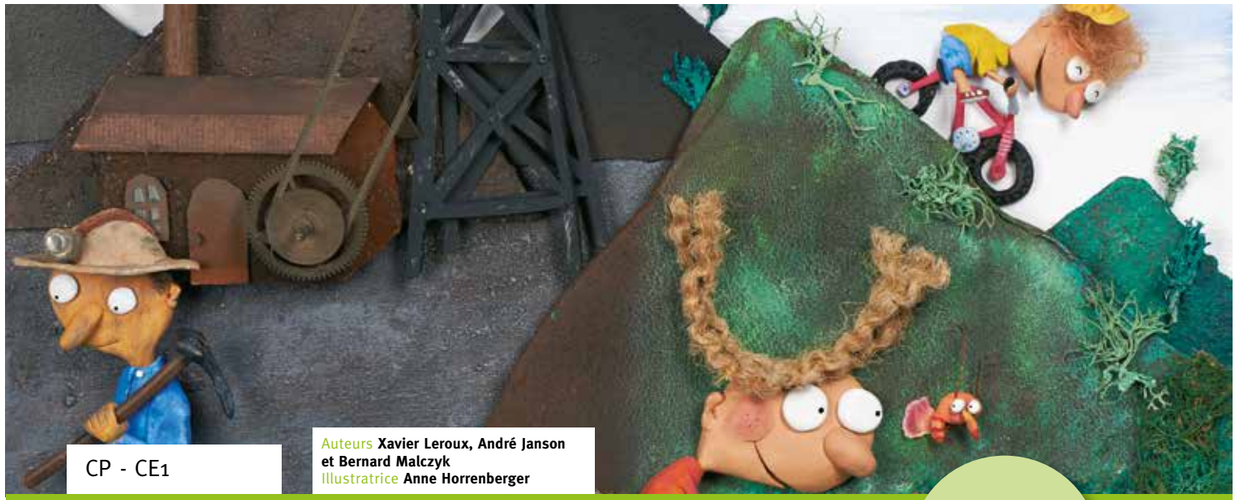
SOMMAIRE

Présentation
Cycle 1 (24 pages)
Cycle 2 (24 pages)
Cycle 3 (24 pages)

Manifestations de la vie animale et végétale
Cycle 1 (52 pages)
Cycle 2 (56 pages)
Cycle 3 (58 pages)
1. Une fonction commune aux êtres vivants : la reproduction
2. Une fonction commune aux êtres vivants : la croissance et le développement
3. La nutrition : recherche et digestion des aliments
4. Une fonction commune aux animaux et à l'homme : la locomotion
5. Classification et détermination

Le corps humain et l'éducation à la santé
Cycle 1 (58 pages)
Cycle 2 (56 pages)
Cycle 3 (96 pages)
6. L'homme est responsable de son corps : hygiène, santé, maladie, sport…
7. La digestion
8. La respiration
9. La circulation
10. La reproduction humaine
11. Les mécanismes du mouvement
12. Les manifestations sensorielles

La Terre, planète active : les êtres vivants dans leur milieu
Cycle 1 (42 pages)
Cycle 2 (56 pages)
Cycle 3 (70 pages)
13. Rapports entre une espèce et son milieu
14. Rôle de l'homme dans la nature : respect de l'environnement et développement durable



CP - CE1

Auteurs **Xavier Leroux, André Janson et Bernard Malczyk**
Illustratrice **Anne Horrenberger**

Temps et espace à vivre CP et CE1

Se repérer dans le temps et dans l'espace

Nouveauté

Comment aider les enfants de CP et du CE1 à structurer leur temps et son espace proches ? Temps et Espace à vivre CP et CE1 sont construis autour d'une programmation annuelle découpée en 5 périodes de 6 semaines chacune soit 30 semaines.

Les activités sont impulsées par des courriers et des courriels émanant de Mathilde scolarisée en CP à Toulouse et au CE1 à Marrakech. Elle interpelle, questionne, propose des recherches, envoie des documents et en demande en retour. Tout au long de l'année scolaire, Mathilde va entrainer les élèves à la faveur de ses déplacements et de ses interrogations dans un tour de France leur permettant des prises de repères sur leur pays. Ainsi ils percevront de manière vivante qu'ailleurs c'est différent et qu'avant c'était différent.

La première lettre de Mathilde. La page 13 du CP

Temps et espace à vivre CP
Dossier de 112 pages A4 comprenant :
• 1 DVD-Rom,
• 6 cartes murales.
ISBN 978-2-909295-47-3
45 €

Temps et espace à vivre CE1
Dossier de 128 pages A4 comprenant :
• 1 DVD-Rom,
• 6 cartes murales.
ISBN 978-2-909295-02-2
45 €

L'objet d'étude
Il permet de se situer dans l'ouvrage.

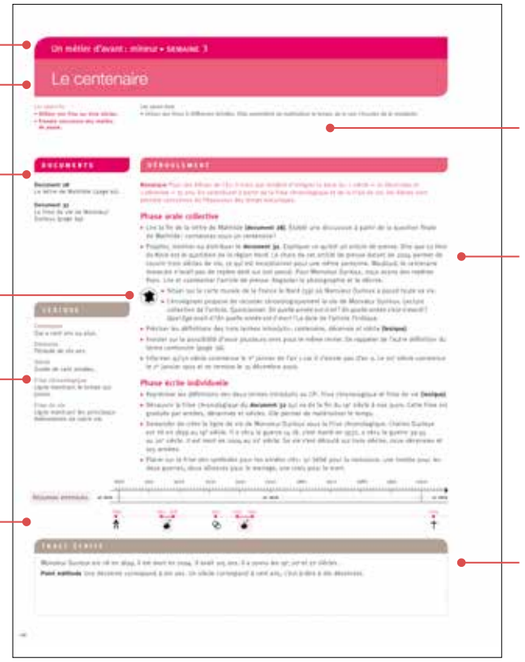
L'intitulé de la semaine
Il permet de savoir ce qui va être traité dans la semaine.

Les documents d'étude
La liste indique tous les documents nécessaires à la mise en œuvre du travail de la semaine.

Le pictogramme
Il rappelle la possibilité de localiser une ville ou une région sur la carte murale de la classe.

Le lexique
Il regroupe en les définissant tous les termes nouveaux abordés dans la séance. 88 termes sont proposés au CP et 97 termes sont proposés au CE1.

La réponse attendue
Elle facilite la correction en exprimant ce qui est attendu des élèves.



Page destinée à l'enseignant. La page 68 du CE1

Les objectifs et les savoir-faire
Les 2 listes répertorient les objectifs visés et les savoir-faire mobilisés dans cette semaine.

Le déroulement
Déclinée en plusieurs phases complémentaires (orale, écrite, individuelle, collective, travail de groupes), la démarche proposée accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser ses propositions. Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de questionnement, de découverte, de recherche et d'analyse des documents d'étude. Le déroulement décrit toutes les étapes de la séance.

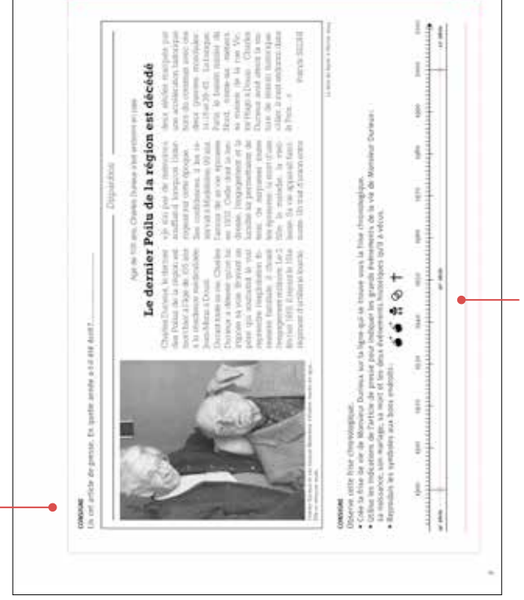
La trace écrite
Elle synthétise le contenu des apprentissages de la semaine et peut faire office de leçon à retenir. Le point méthode énonce les capacités acquises par l'élève.

Le titre
Il synthétise l'objet de l'étude.

Le numéro
Il indique de quel document il s'agit.

Le DVD-Rom
Il reprend toutes les images de l'ouvrage et toutes les pages élèves à imprimer. Il contient aussi des enregistrements sonores de Mathilde.

La consigne
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.



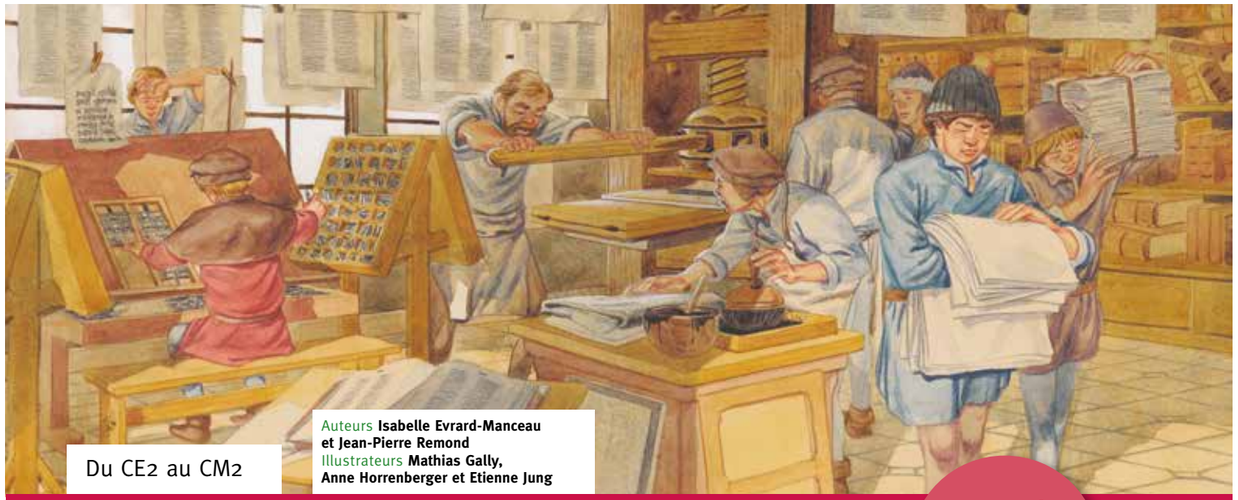
Page destinée à l'élève. La page 69 du CE1

Les documents de travail
Ils sont variés et ludiques.

SOMMAIRE

TEMPS ET ESPACE À VIVRE CP
Présentation (10 pages)
Période 1 : septembre-octobre
La journée, la semaine (3 semaines)
Le plan de la classe (3 semaines)
Période 2 : novembre-décembre
Les mois, les saisons, les années (5 semaines)
La ville et la campagne (1 semaine)
Période 3 : janvier-février
L'espace proche (3 semaines)
Le temps qui passe (3 semaines)
Période 4 : mars-avril
La montagne (6 semaines)
Période 5 : mai-juin
Les vacances (6 semaines)
Le DVD-Rom et 6 cartes murales

TEMPS ET ESPACE À VIVRE CE1
Présentation (10 pages)
Période 1 : septembre-octobre
Le mois, l'année (3 semaines)
Le plan de l'école (3 semaines)
Période 2 : novembre-décembre
La mémoire du passé collectif (3 semaines)
L'espace proche (3 semaines)
Période 3 : janvier-février
Un pays proche : le Maroc (3 semaines)
Une métier d'avant : mineur (3 semaines)
Période 4 : mars-avril
Un pays lointain : la Chine (2 semaines)
Un personnage historique : de Gaulle (4 semaines)
Période 5 : mai-juin
Le sport (6 semaines)
Le DVD-Rom et 6 cartes murales

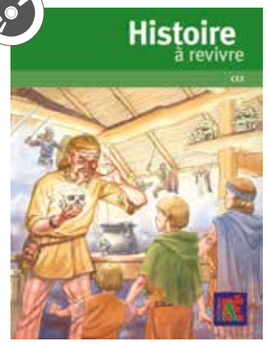


Du CE2 au CM2

Auteurs **Isabelle Evrard-Manceau et Jean-Pierre Remond**
Illustrateurs **Mathias Gally, Anne Horrenberger et Etienne Jung**

Histoire à revivre Tomes 1 et 2

Comprendre son Passé historique



Nouveauté
Disponible à partir de juin 2014

Histoire à revivre Tome 1
De la Préhistoire à la fin du Moyen Âge
Dossier de 176 pages
+ 1 DVD-Rom.
ISBN 978-2-909295-45-9 — **55 €**

Histoire à revivre Tome 2
Des Temps modernes à la fin de la Révolution
Dossier de 176 pages
+ 1 DVD-Rom.
ISBN 978-2-909295-01-5 — **55 €**

L'Histoire est la mémoire d'un peuple, d'un continent, de l'humanité toute entière. Pour comprendre la complexité du Présent et préparer l'Avenir, il est fondamental d'étudier le Passé et d'en mesurer toutes les conséquences. Quelle Histoire proposer aux élèves du cycle 3 ?

La collection **Histoire à revivre** va à l'essentiel en 35 séances. L'enseignant diffuse une culture historique fondée sur la quête de la vérité. À chaque séance, les élèves sont amenés à répondre à une question clé (l'intitulé de la séance) en exerçant leur esprit critique, leur sens de la recherche et leur sensibilité. En leur soumettant des documents sources (objets archéologiques, bâtiments, œuvres d'arts, textes…) et des documents didactiques (cartes, schémas, dessins, résumés…), l'enseignant guide leurs réflexions. Par un récit, il confronte les élèves avec un mode de vie et une mentalité. L'aboutissement est l'élaboration d'une synthèse (la trace écrite) répondant à la question clé de départ.

La période historique
Elle situe la séance dans le temps.

Les composantes de l'Histoire
Les 3 catégories de repères déterminent les savoirs scolaires à acquérir en lien avec une chronologie.

L'ANTIQUITÉ
7 Qu'est-ce que la Gaule ?
LES REPÈRES POUR L'ÉLÈVE
L'ÉCLAIRAGE POUR L'ENSEIGNANT
LE DÉROULEMENT DE LA SÉANCE
Souvenons-nous
Les peuples gaulois
Les Gaulois
Récit Caturix, guerrier gaulois
Les druides
La trace écrite

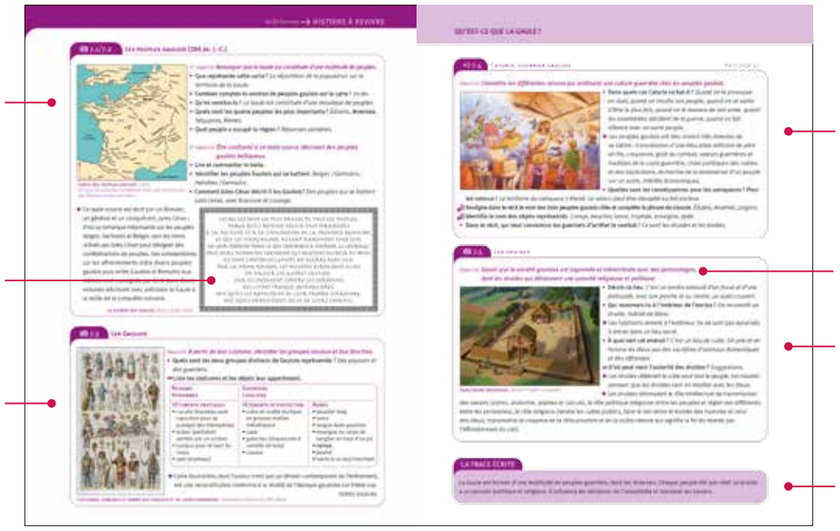
L'intitulé
Cette question clé détermine la problématique de la séance.

L'éclairage pour l'enseignant
Ces informations apportent les connaissances nécessaires sur la question clé.

Le rappel
Il permet de se remémorer les apprentissages précédents utiles à cette séance.

Le plan de la séance
Il ordonne un déroulement adapté à la séance.

Page destinée à l'enseignant. La page 38 du tome 1


HISTOIRE À REVIVRE
QU'EST-CE QUE LA GAULE ?
LES GAULOIS
LA TRACE ÉCRITE

Une carte historique

Un extrait d'un texte source

Un document

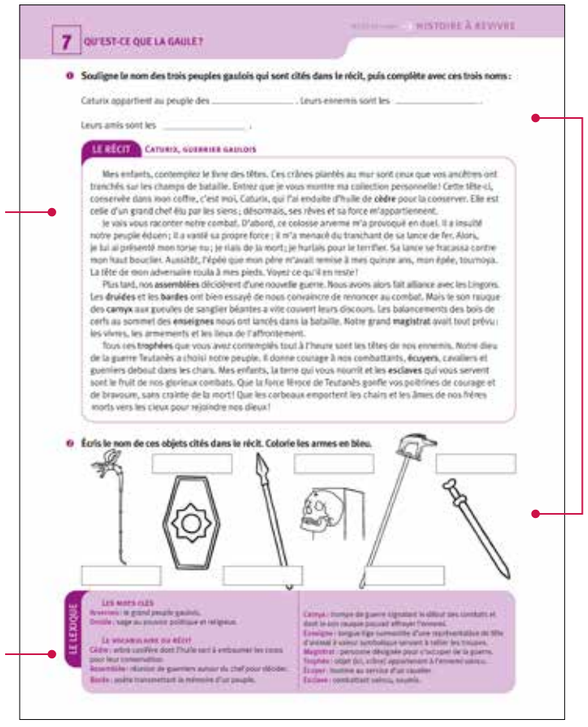
L'illustration du récit
Projetée pendant l'écoute du récit, elle permet de visualiser la scène.

L'objectif
Il justifie le choix du document proposé.

Les questions-réponses
Elles aident à la lecture de l'image, du texte, du récit. Elles guident et éclairent les élèves dans leurs recherches.

La trace écrite
C'est l'aboutissement recherché : la réponse à la question clé, rédigée collectivement et facilement mémorisable.

Les pages 43 et 44 du tome 1


HISTOIRE À REVIVRE
7 QU'EST-CE QUE LA GAULE ?
LE RÉCIT Caturix, guerrier gaulois
LE LEXIQUE

Le texte du récit
Écrit à la première personne, il est un témoignage vivant et fort sur l'époque. Dit par des voix off, il plonge l'élève dans la réalité du passé historique.

Le DVD-Rom
Il reprend toutes les images de l'ouvrage et toutes les pages élèves à imprimer. Il contient aussi les enregistrements sonores des 29 récits.

Le lexique
Il donne pour la séance étudiée les mots à connaître avec leurs définitions. Il aide à la compréhension du récit.

Les exercices
Ils vérifient la compréhension des élèves.

Page destinée à l'élève. La page 45 du tome 1

SOMMAIRE

TOME 1

Qu'est-ce que l'Histoire ?
LA PRÉHISTOIRE
5 séances
1 bilan/frise/évaluation 1
Des livres en réseau sur la Préhistoire

L'ANTIQUITÉ
8 séances
1 bilan/frise/évaluation 2
Des livres en réseau sur l'Antiquité

LE MOYEN ÂGE
La constitution du royaume de France
6 séances
1 bilan/frise/évaluation 3

LE MOYEN ÂGE La vie médiévale
6 séances
1 bilan/frise/évaluation 4

LE MOYEN ÂGE Des conflits durables
4 séances
1 bilan/frise/évaluation 5
Des livres en réseau sur le Moyen Âge

TOME 2

Qu'est-ce que l'Histoire?
LES TEMPS MODERNES
Les grandes découvertes
6 séances
1 bilan/frise/évaluation 1
Des livres en réseau sur les grandes découvertes

LES TEMPS MODERNES
La Renaissance
6 séances
1 bilan/frise/évaluation 2
Des livres en réseau sur la Renaissance

LES TEMPS MODERNES
La monarchie absolue
6 séances
1 bilan/frise/évaluation 3
Des livres en réseau sur la monarchie absolue

LES TEMPS MODERNES
Les Lumières
5 séances
1 bilan/frise/évaluation 4
Des livres en réseau sur les Lumières

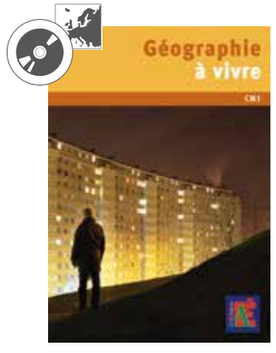
LES TEMPS MODERNES
La Révolution
6 séances
1 bilan/frise/évaluation 5
Des livres en réseau sur la Révolution

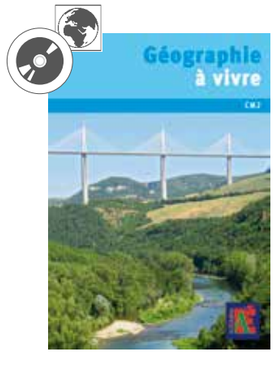
CE2 • CM1 • CM2

Auteurs **Xavier Leroux, André Janson et Bernard Malczyck**
Illustratrice **Anne Horrenberger**

Géographie à vivre CE2, CM1 et CM2

Construire les savoir-faire géographiques



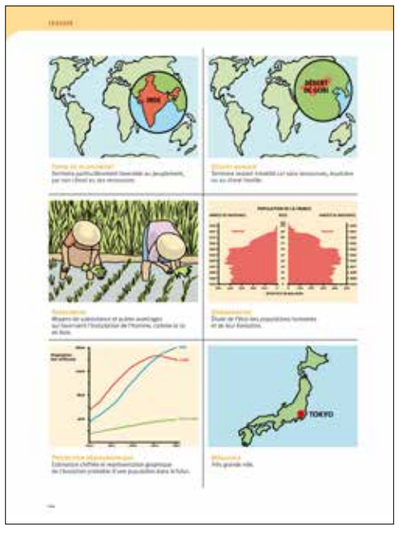


Comment ancrer les concepts clés et articuler les savoir-faire géographiques ?
Comment varier les échelles locale, régionale, nationale, européenne et mondiale ?

La collection **Géographie à vivre** a pour ambition d'assurer la continuité des apprentissages géographiques au cycle 3.
Les 3 ouvrages sont construits autour d'une programmation annuelle découpée en 5 périodes soit 15 modules du CE2 au CM2. Chaque module est décliné en 5 séances.

Le DVD-Rom reprend toutes les images de l'ouvrage. Il est agrémenté de séries de clichés de photographes contemporains. Des projections vidéo permettent le croisement des regards scientifique et esthétique sur notre planète.

Un lexique visuel regroupant tous les termes abordés dans l'année est placé en fin de chaque ouvrage. 264 termes sont proposés pour l'ensemble du cycle 3, soit 96 au CE2, 96 au CM1 et 72 au CM2.



Lexique du CM2. La page 144

Géographie à vivre CE2	**Géographie à vivre CM1**	**Géographie à vivre CM2**
Dossier de 128 pages A4 comprenant : • 1 DVD-ROM, • 6 cartes murales.	Dossier de 152 pages A4 comprenant : • 1 DVD-ROM, • 6 cartes murales.	Dossier de 144 pages A4 comprenant : • 1 DVD-ROM, • 6 cartes murales.
ISBN 978-2-909295-22-0 **50 €**	**ISBN** 978-2-909295-23-7 **50 €**	**ISBN** 978-2-909295-24-4 **50 €**

Lot de 6 cartes murales
France, Europe, monde
3 feuilles recto-verso 67,5 X 89,5 cm
ISBN 978-2-909295-32-9 **15 €**

6 cartes murales complètent chaque ouvrage. 3 fonds de carte (France, Europe, monde) sont à compléter par l'ensemble de la classe. 3 cartes en couleur (France administrative, Union européenne, monde) peuvent être affichées en permanence dans la classe.

Le module
Pour se situer dans l'ouvrage.

L'intitulé de la séance
Pour savoir ce qui va être traité dans la séance.

Les objectifs
La liste présente les objectifs visés dans cette séance.

Les savoir-faire
La liste répertorie les savoir-faire mobilisés lors de cette séance.

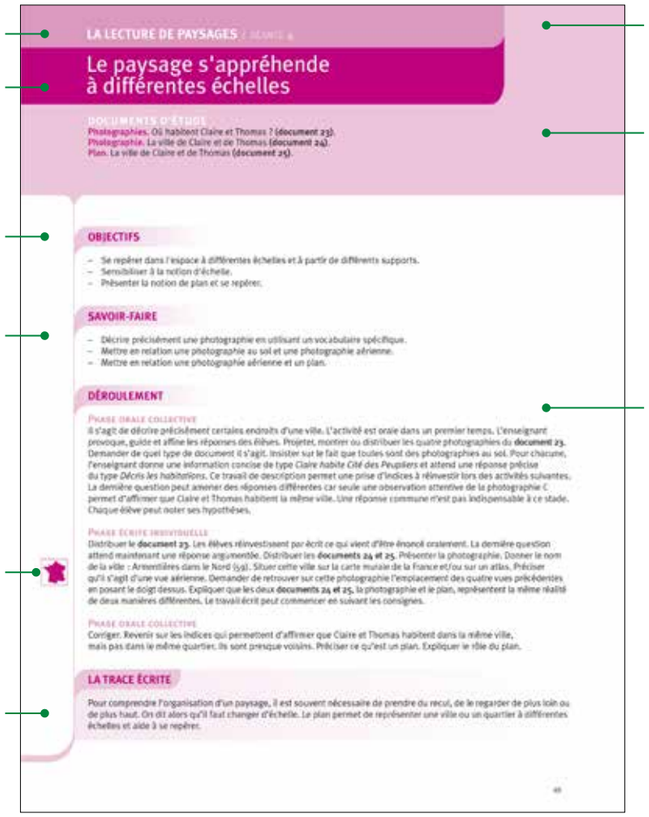
Les pictogrammes
Ils rappellent la possibilité de localiser une ville, une région, un pays sur l'une des cartes murales de la classe.

La trace écrite
Elle synthétise le contenu de la séance et peut faire office de leçon à retenir.

La séance
Pour se situer dans le module.

Les documents d'étude
La liste indique tous les documents nécessaires à la mise en œuvre de la séance.

Le déroulement
Déclinée en plusieurs phases complémentaires (orale, écrite, individuelle, collective, travail de groupes), la démarche proposée accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser ses propositions.
Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de questionnement, de découverte, de recherche et d'analyse des documents d'étude. Le déroulement décrit toutes les étapes de la séance.



LA LECTURE DE PAYSAGES / SÉANCE 4

Le paysage s'appréhende à différentes échelles

DOCUMENTS D'ÉTUDE
Photographies. Où habitent Claire et Thomas ? (**document 23**).
Photographie. La ville de Claire et de Thomas (**document 24**).
Plan. La ville de Claire et de Thomas (**document 25**).

OBJECTIFS
- Se repérer dans l'espace à différentes échelles et à partir de différents supports.
- Sensibiliser à la notion d'échelle.
- Présenter la notion de plan et se repérer.

SAVOIR-FAIRE
- Décrire précisément une photographie en utilisant un vocabulaire spécifique.
- Mettre en relation une photographie au sol et une photographie aérienne.
- Mettre en relation une photographie aérienne et un plan.

DÉROULEMENT

PHASE ORALE COLLECTIVE
Il s'agit de décrire précisément certains endroits d'une ville. L'activité est orale dans un premier temps. L'enseignant provoque, guide et affine les réponses des élèves. Projetez, montrez ou distribuez les quatre photographies du **document 23**. Demander de quel type de document il s'agit. Insister sur le fait que toutes sont des photographies au sol. Pour chacune, l'enseignant donne une information concise de type *Claire habite Cité des Peupliers* et attend une réponse précise du type *Décris les habitations*. Ce travail de description permet une prise d'indices à réinvestir lors des activités suivantes. La dernière question peut amener des réponses différentes car seule une observation attentive de la photographie C permet d'affirmer que Claire et Thomas habitent la même ville. Une réponse commune n'est pas indispensable à ce stade. Chaque élève peut noter ses hypothèses.

PHASE ÉCRITE INDIVIDUELLE
Distribuer le **document 23**. Les élèves réinvestissent par écrit ce qui vient d'être énoncé oralement. La dernière question attend maintenant une réponse argumentée. Distribuer les **documents 24 et 25**. Présenter la photographie. Donner le nom de la ville : Armentières dans le Nord (59). Situer cette ville sur la carte murale de la France et/ou sur un atlas. Préciser qu'il s'agit d'une vue aérienne. Demander de retrouver sur cette photographie l'emplacement des quatre vues précédentes en posant le doigt dessus. Expliquer que les deux **documents 24 et 25**, la photographie et le plan, représentent la même réalité de deux manières différentes. Le travail écrit peut commencer en suivant les consignes.

PHASE ORALE COLLECTIVE
Corriger. Revenir sur les indices qui permettent d'affirmer que Claire et Thomas habitent dans la même ville, mais pas dans le même quartier. Ils sont presque voisins. Préciser ce qu'est un plan. Expliquer le rôle du plan.

LA TRACE ÉCRITE
Pour comprendre l'organisation d'un paysage, il est souvent nécessaire de prendre du recul, de le regarder de plus loin ou de plus haut. On dit alors qu'il faut changer d'échelle. Le plan permet de représenter une ville ou un quartier à différentes échelles et aide à se repérer.

49

Page destinée à l'enseignant. La page 49 du CE2

Les documents de travail
Ils sont les objets de l'étude. Ils sont variés : photographies, cartes et planisphères, croquis, plans, tableaux, textes, graphiques, schémas, diagrammes climatiques…

Les questions
Elles permettent de mettre en évidence les notions clés à saisir.

La consigne
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.

Le corrigé
Il est imprimé en vert pour être visible sur ce document mais invisible à la photocopie.

Pages destinées à être reproduites pour les élèves. Les pages 50 et 51 du CE2

SOMMAIRE

Période 1 : septembre-octobre
CE2 Les grands repères du monde
CM1 L'adaptation des hommes aux milieux
CM2 L'Union européenne

Période 2 : novembre-décembre
CE2 La lecture de paysages
CM1 L'eau
CM2 Les frontières

Période 3 : janvier-février
CE2 Les espaces urbains
CM1 La population
CM2 La France dans le monde

Période 4 : mars-avril
CE2 Les espaces ruraux et agricoles
CM1 Les réalités locales
CM2 Le découpage administratif de la France

Période 5 : mai-juin
CE2 Les transports
CM1 La diversité des régions françaises
CM2 L'aménagement du territoire en France

Lexiques
CE2 96 termes
CM1 96 termes
CM2 72 termes

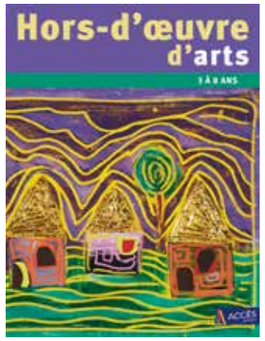
Le DVD-Rom et 6 cartes murales

De la PS au CE1

Auteur **Patrick Straub**

Hors-d'œuvre **d'arts**

Travailler en compagnie d'artistes



L'œuvre d'art a trouvé sa place dans les pratiques plastiques. Pour éviter le piège de la simple copie et de son effet modélisant, Hors-d'oeuvre d'arts propose une alternative originale qui place l'enfant en situation de « re-création ». L'élève refait le chemin qui a mené l'artiste à son œuvre à partir de 10 univers artistiques différents.

Traces
La boîte mémoire
Principe
ÉLÉMENTS MIS EN MÉMOIRE
(Tous les éléments de la liste ne sont pas visibles sur la photographie.)
Les silhouettes caractéristiques des personnages (sur le couvercle)
Des gabarits et des pantins de personnages en mouvement
Un dessin sur ardoise rappelant les premiers dessins de l'artiste dans le métro
Une boîte à mots contenant le vocabulaire spécifique
Une réalisation d'élève
Un portrait de l'artiste
Des reproductions d'œuvres
Des accessoires d'aide au dessin : gabarits, pantins, « squelettes » en fil de fer
Remarque Pour avoir des précisions sur la constitution et l'exploitation des boîtes mémoire, nous invitons le lecteur à se reporter à la rubrique dédiée à l'approche pédagogique située en début d'ouvrage.

Boîte mémoire Keith Haring. La page 206

Des suggestions de mise en mémoire – carnet de rencontre, affichage collectif, répertoires, boîte mémoire – permettent de laisser des traces et de se mettre en conformité avec les programmes, en ouvrant la voie du cahier personnel d'histoire des arts.

Hors-d'œuvre d'arts 3 à 8 ans
Dossier de 208 pages A4.
ISBN 978-2-909295-72-5
50 €

Le titre
Il donne une indication sur l'accroche problématique développée dans la démarche de rencontre.

L'artiste ou la communauté artistique de référence
Cette information rappelle le lien de filiation à l'origine des propositions de pratique.

L'introduction narrative
Elle a pour objet de faire entrer les élèves dans le processus créatif de l'artiste.

La démarche
Elle développe étape après étape le projet de réalisation annoncé. Elle relève les opportunités d'apprentissages dans les domaines du graphisme et de la maîtrise de la langue.

Keith Haring. La page 190

L'œuvre de référence
Elle sert de support visuel à l'introduction narrative et problématique.

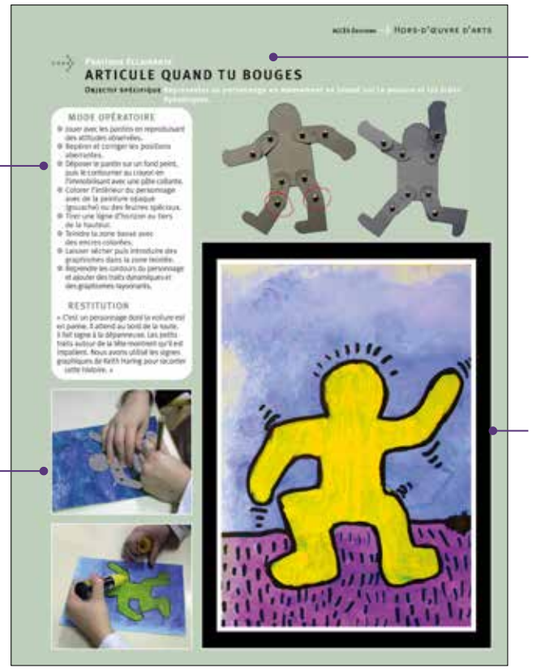
Les repères culturels
Ils font apparaître les spécificités artistiques et culturelles qui serviront d'inducteur.

Ce que l'enfant apprend
Cette synthèse liste les compétences développées par la proposition et amène à conscientiser les apprentissages tant pour l'enseignant que pour l'élève.

Pratique éclairante, pratique en prolongement, variante…
Elle rappelle la variété des types de pratiques proposées. Bien que les pratiques éclairantes visant la compréhension de l'œuvre soient privilégiées, des pratiques opportunistes projettent l'élève « hors de l'œuvre » pour exercer certaines habiletés notamment dans le domaine du graphisme. Des applications festives ou calendaires réinvestissent et consolident les apprentissages dans le cadre d'un projet décroché.

Le mode opératoire
Il déroule successivement les actions et les consignes qui ont abouti à la réalisation.

La restitution
Elle donne la parole aux élèves. Elle témoigne de leur implication personnelle, de la compréhension du sens de leur réalisation et de la complicité éclairée qui s'est établie entre eux et l'artiste.



Keith Haring. La page 195

Les exemples de réalisations
Ils donnent un aperçu du type de productions attendu. Des vignettes séquentielles facilitent la compréhension des étapes de mise en œuvre.

SOMMAIRE

Piet MONDRIAN
Un univers ordonné
L'équilibre des couleurs
Une palette élémentaire
L'envers du décor
Sur les pas de Mondrian

Joan MIRÓ
La tête dans les étoiles
Les règles du jeu
Un univers habité
Des personnages en vrac
Des aventures sous-marines
De bric et de broc
Un retour à la terre

Jean DUBUFFET
La terre à nos pieds
La matière sublimée
Entre ciel et terre
Des pâtes au menu
Le laboureur d'images
La force du gribouillage
La peinture végétale
La réussite de l'Hourloupe
Les visages de l'Hourloupe
Sculptures

Andy WARHOL
Identiques et différents
Des images en série

Art ABORIGÈNE
Le temps du Rêve
Les animaux ancêtres
Des signes secrets
Cartes et territoires
En pointillés

Friedensreich HUNDERTWASSER
Tout en rondeur
Les secrets de beauté
La nature en ligne
Une structure galactique
À contre-courant
La liberté architecturale

Alberto GIACOMETTI
Arrêt sur image
Comme une âme en quête
La comète Giacometti

Paul KLEE
Des paysages reconstruits
Des paysages en frises
Des souvenirs de voyage
Comme un arbre
La danse de la peur

Pierre ALECHINSKY
L'imprimeur
Le margeur
Le metteur en scène
Le révélateur

Keith HARING
Des traits dynamiques
Une question d'attitude
Des rencontres
Des signes de vie
Un homme de cœur

De la PS au CE1

Auteur **Patrick Straub**

Hors-d'œuvre d'arts **Répertoire**

Interroger les pratiques artistiques pour les éclairer

Nouveauté
Disponible à partir de mai 2013

Ce répertoire d'œuvres est destiné à faciliter la mise en place des pratiques proposées dans Hors-d'œuvre d'arts.
Il constitue également un ensemble autonome permettant aux enseignants de faire découvrir des œuvres d'arts aux élèves dès l'école Maternelle.

Les posters

Ces 64 reproductions pleine page permettent une découverte par petits groupes. Leur taille est adaptée à des manipulations de regroupements ou de mises en réseau.
Les questions présentes au verso de chaque poster guident l'observation des œuvres en cohérence avec les objectifs visés. L'intégralité des œuvres d'**Hors-d'œuvre d'arts** et celles proposées en réseau sont présentes.

Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective des œuvres dans les meilleures conditions. Des fonctions spécifiques permettent de zoomer sur des détails, de comparer les œuvres en face à face ou de créer des réseaux.
Il permet également d'accéder aux ressources supplémentaires signalées au verso des posters.

Le recto 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

Hors-d'œuvre d'arts répertoire 3 à 8 ans
Pochette comprenant :
• 64 posters 320x225 mm,
• 1 DVD-Rom de 64 images.
ISBN 978-2-909295-46-6
55 €

Des informations sur l'œuvre
Elles renseignent sur son titre, son auteur, sa date de création, sa taille.

Des liens avec Hors-d'œuvre d'arts
Ils signalent la séquence à laquelle l'œuvre est rattachée et le projet cible qui lui est associé.

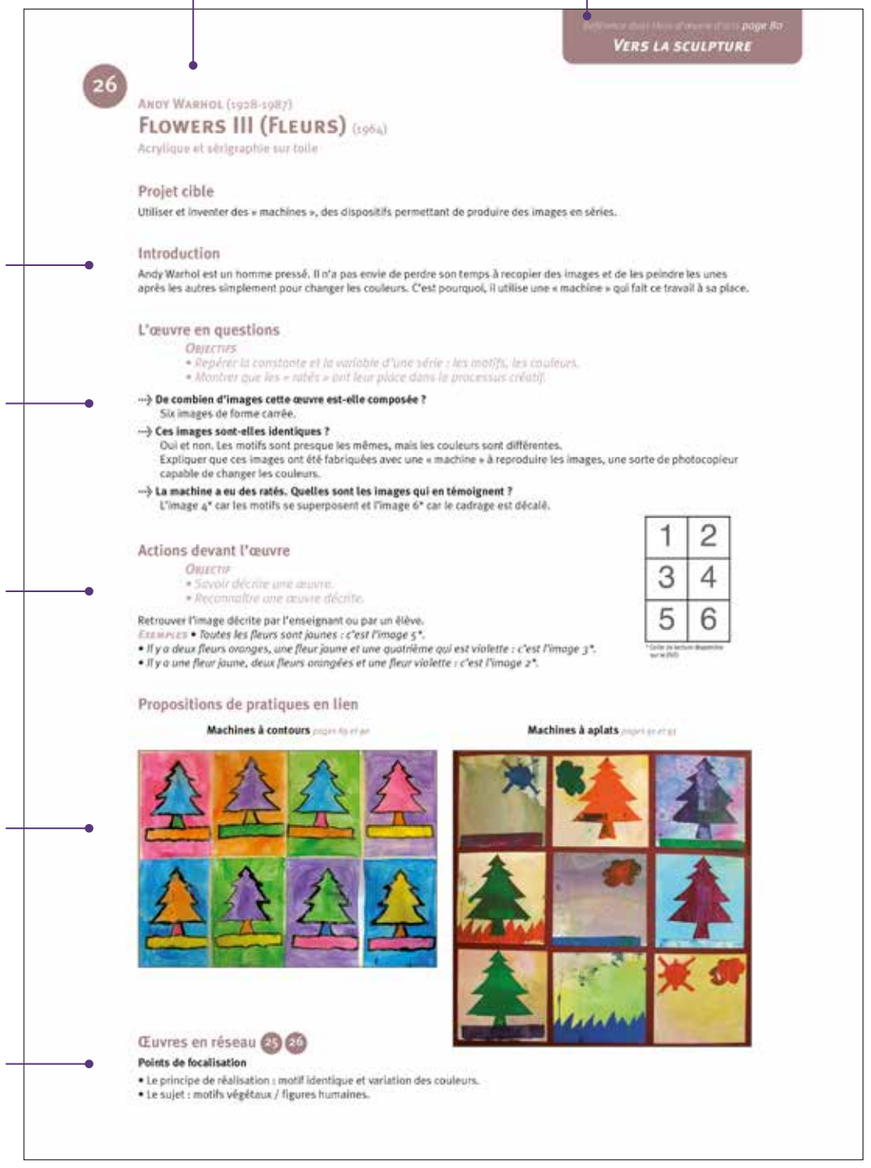
Des propositions d'introduction
Elles donnent une idée sur la manière de présenter la démarche de l'artiste.

Des questions pour aller à la rencontre des œuvres
Elles balisent l'observation des œuvres en focalisant le regard sur les objectifs visés. Les réponses proposées permettent de relancer le questionnement pour aboutir à une expression de plus en plus précise.

Des propositions complémentaires
Elles suggèrent des pistes d'activités en prolongement tant au niveau de la maîtrise de la langue qu'au niveau artistique.

Des pratiques en liens avec Hors-d'oeuvre d'arts
Elles sont rappelées visuellement.

Des suggestions de réseaux
Elles permettent de confronter les œuvres et d'attirer l'attention sur leurs spécificités.


VERS LA SCULPTURE
26
ANDY WARHOL (1928-1987)
FLOWERS III (FLEURS) (1964)
Acrylique et sérigraphie sur toile
Projet cible
Utiliser et inventer des « machines », des dispositifs permettant de produire des images en séries.
Introduction
Andy Warhol est un homme pressé. Il n'a pas envie de perdre son temps à recopier des images et de les peindre les unes après les autres simplement pour changer les couleurs. C'est pourquoi, il utilise une « machine » qui fait ce travail à sa place.
L'œuvre en questions
OBJECTIFS
• Repérer la constante et la variable d'une série : les motifs, les couleurs.
• Montrer que les « ratés » ont leur place dans le processus créatif.
→ De combien d'images cette œuvre est-elle composée ?
Six images de forme carrée.
→ Ces images sont-elles identiques ?
Oui et non. Les motifs sont presque les mêmes, mais les couleurs sont différentes.
Expliquer que ces images ont été fabriquées avec une « machine » à reproduire les images, une sorte de photocopieur capable de changer les couleurs.
→ La machine a eu des ratés. Quelles sont les images qui en témoignent ?
L'image 4* car les motifs se superposent et l'image 6* car le cadrage est décalé.
1 2
3 4
5 6
Actions devant l'œuvre
OBJECTIF
• Savoir décrire une œuvre.
• Reconnaître une œuvre décrite.
Retrouver l'image décrite par l'enseignant ou par un élève.
EXEMPLES • Toutes les fleurs sont jaunes : c'est l'image 5*.
• Il y a deux fleurs oranges, une fleur jaune et une quatrième qui est violette : c'est l'image 3*.
• Il y a une fleur jaune, deux fleurs orangées et une fleur violette : c'est l'image 2*.
Propositions de pratiques en lien
Machines à contours
Machines à aplats
Œuvres en réseau 25 26
Points de focalisation
• Le principe de réalisation : motif identique et variation des couleurs.
• Le sujet : motifs végétaux / figures humaines.

Le verso 26. Flowers III (Fleurs). Andy Warhol (1964)

SOMMAIRE

Piet MONDRIAN
1 Portrait
2 Composition en blanc, noir et rouge
3 Composition en rouge, bleu et jaune
4 Composition
5 Composition en rouge, jaune, bleu et noir

Joan MIRÓ
6 Portrait
7 Un bel oiseau révélant l'inconnu à un couple d'amoureux
8 Sans titre
9 Sans titre
10 La caresse d'un oiseau
11 Vase

Jean DUBUFFET
12 Portrait
13 Place for Awakenings
14 Messe de terre
15 Le voyageur sans boussole
16 Campagne heureuse
17 Nœud au chapeau
18 Vache blanche, fond vert
19 L'âne égaré
20 Texte Historie III
21 Autoportrait II
22 Le veilleur
23 Réchaud-four à gaz

Andy WARHOL
24 Autoportrait
25 Marilyn Diptych et Blue Marilyn
26 Flowers III
27 Magnus

Art ABORIGÈNE
28 Portrait
29 Homme Maam attaquant une femme
30 Kangourou femelle
31 Man's story
32 Small birds travel near Kininyuru
33 Peinture aborigène près de Alice Springs
34 Churinga

Friedensreich HUNDERTWASSER
35 Portrait
36 Pavillons et bungalows pour autochtones et étrangers
37 Herbe pour ceux qui pleurent dans la campagne
38 Les machins poussent dans les jardins aimés
39 Le jardin des morts heureux
40 Tender Dinghi
41 Maison Hundertwasser Vienne

Alberto GIACOMETTI
42 Portrait
43 Man walking I
44 La place (City square)
45 Petit buste sur socle (Aménophis)

Paul KLEE
46 Portrait
47 Villas florentines
48 Pastorale
49 Garten im Orient
50 Park near Lu
51 Danse de la peur

Pierre ALECHINSKY
52 Portrait
53 Labyrinthe d'apparat
54 Le passé inaperçu
55 L'arbre (bleu) rue Descartes Paris
56 Bouclier urbain
57 Sous le feu
58 Arrondissement

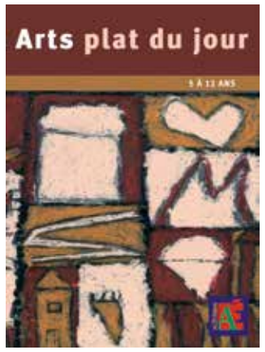
Keith HARING
59 Portrait
60 International Youth Year
61 Pop Shop quad I
62 Sans titre
63 Sans titre
64 Sans titre

De la GS au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Arts **plat du jour**

Créer à partir de situations ordinaires de la classe



La mise en œuvre de la pratique des arts visuels en classe pose de réelles difficultés. Arts plat du jour, fruit d'une longue expérience, se propose de lever les obstacles essentiels et ouvre le chemin d'une pratique épanouissante, accessible à tous. La clarté de la démarche et la diversité des techniques au service du projet annoncent une re-naissance de la discipline.

Le classement par thèmes comme repère

56 activités diverses et variées se retrouvent dans 19 thèmes liés au quotidien de l'enfant.

Un éventail de techniques comme référence

Plus de 40 techniques différentes se déclinent au service des démarches. Plusieurs sont inédites et innovantes.

La page 9

Arts plat du jour 5 à 12 ans
Dossier de 208 pages A4.
ISBN 978-2-916662-04-6
50 €

Le titre
Une entrée pour aborder le sujet avec bonne humeur
Souvent à sens multiple, le titre a ici pour rôle d'éveiller la curiosité, et parfois d'amuser!

Le thème
Une entrée pour se situer.

Le cadre du projet
Une entrée thématique pour coller au vécu de la classe.
• **Le rythme de vie de la classe :**
Se présenter – Les saisons – Le temps qu'il fait…
• **Les pratiques pédagogiques :**
À la manière de… – Les bonnes manières…
• **L'association avec d'autres disciplines :**
Ah ! l'eau – Vues du ciel – Le mouvement
• **Les sollicitations et projets d'exposition :**
La transe formation – L'habillage fait le patrimoine
• **Les objectifs d'apprentissages spécifiques en arts visuels :**
Ateliers de copie – Jeux créatifs

Ce que l'enfant apprend
Une entrée centrée sur les apprentissages pour prendre conscience des enjeux de la proposition. La prise de conscience des apprentissages est un élément fondamental de la conduite pédagogique. C'est elle qui permet à l'enseignant de poser les bonnes questions : celles qui vont faire progresser les élèves. Aborder la proposition en terme d'objectif d'apprentissage, c'est ce qui fait la différence entre une démarche pédagogique riche et une simple proposition d'activité.

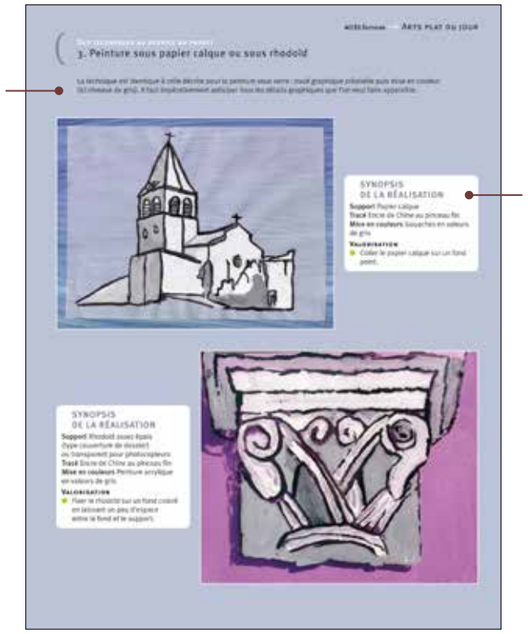
La page 78

L'inducteur visuel
Une entrée visuelle pour déclencher le désir de créer.
L'image présente dans ce cadre est un exemple d'œuvre ou d'objet inducteur permettant d'introduire l'activité proposée.

La démarche
Une entrée méthodologique pour baliser le parcours didactique.
Étape après étape, elle accompagne l'enseignant pour l'aider à optimiser la proposition. Elle lui rappelle, entre autres, le rôle essentiel de la phase de recherche et d'analyse des productions.

Les compétences-cibles de fin de cycle
Une entrée pour mieux équilibrer l'offre pédagogique.
Les compétences devant être acquises en fin de cycle sont clairement définies par les programmes de 2008. Leur mise en correspondance avec des propositions concrètes n'est pas toujours évidente. C'est pourquoi cette rubrique constitue une aide précieuse pour renseigner le livret scolaire.

Des techniques au service du projet
Une entrée technique pour redonner le goût de l'expérimentation plastique.
« Les techniques ne constituent pas une fin en soi… », cette affirmation est incontestable. Cependant la connaissance ou la remémoration d'un certain nombre d'entre elles rassure les collègues et leur redonne le goût de l'expérimentation plastique.
Les exemples de techniques mises en situation dans cet ouvrage servent souvent de déclencheur mais sont avant tout au service du projet.



La page 81

Le synopsis des réalisations et le mode opératoire
Les réalisations dérivées de la proposition principale sont accompagnées d'un descriptif synthétique permettant de comprendre comment elles ont été réalisées.
Des indications relatives aux supports, aux médiums, aux matériaux et aux outils permettent d'anticiper les besoins matériels.

SOMMAIRE

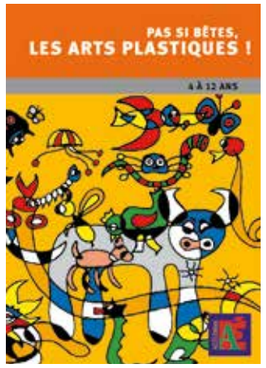
Les 19 thèmes
Les écrits (1 activité)
Se présenter (3 activités)
Le portrait (2 activités)
L'automne (3 activités)
L'hiver (2 activités)
Le printemps (1 activité)
Le temps qu'il fait (3 activités)
Les ressources locales (11 activités)
L'Afrique (3 activités)
L'eau (2 activités)
Le soleil (3 activités)
Le mouvement (1 activité)
Vue du ciel (2 activités)
Illustrer (4 activités)
Jeux créatifs (5 activités)
Jeux d'images (2 activités)
La photographie (1 activité)
À la manière de… (5 activités)
Faire comme… (2 activités)

De la MS au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Pas si bêtes, **les arts plastiques!**

Créer son bestiaire fantastique



L'enseignement des arts plastiques souffre de bien des contradictions ou d'idées reçues : la recette, le bricolage, le modèle, le kitch, le ringard, la directivité… L'ambition de ce document qui s'appuie sur le bestiaire fantastique est d'offrir des chemins multiples vers la créativité.

Pas si bêtes, les arts plastiques! pose 29 problématiques différentes à partir de travaux d'élèves. Chacune s'appuie sur une démarche créative qui lui est propre.

Zoom sur la réalisation
Zoo en folie !
Peinture acrylique sur panneaux en contreplaqué
Silhouettes humaines créées à partir de l'ombre projetées des élèves
Détails vestimentaires réalistes
Têtes animales réalisées à partir d'images de diapositives projetées
Mise en scène
Ces créatures vont-elles finir derrière des grilles comme dans un zoo ?
74/75

La page 74

Pas si bêtes, les arts plastiques!
4 à 12 ans
Dossier de 128 pages A4.
ISBN 978-2-909295-79-4
40 €

Les réalisations des élèves.
Ces photos témoignent du travail effectué dans les classes. Elles permettent de se faire une idée visuelle des réalisations que l'on peut obtenir.

Le titre
Il permet de dénommer l'activité.

La problématique
Elle apparaît en sous-titre. Elle répond à deux finalités : donner de la hauteur à l'activité et pouvoir induire des actions indépendantes du thème.

Le matériel
La liste indique tout ce qui est nécessaire à l'activité.

La page 72

La mise en situation
Il n'y a pas d'apprentissage sans envie d'apprendre. C'est pourquoi l'enseignant trouvera des situations motivantes : le jeu, les mises en scène, la recherche d'une solution… L'entrée en action à partir d'un scénario ou d'une histoire entretient en permanence un lien privilégié avec la maîtrise de la langue orale et écrite.

La consigne
Elle exprime de manière claire ce que l'enseignant demande aux élèves.

Le déroulement
Il décrit toutes les étapes qui conduisent à la réalisation de l'objet présenté.

La page 73

Le niveau
Il nous rappelle à quel cycle l'objet présenté a été réalisé. Des adaptations aux autres cycles sont proposées quand le transfert est possible.

L'ouverture culturelle
Pour clore chaque double page, une confrontation des productions des élèves à des œuvres d'artistes est proposée. Fondées sur des points communs, des divergences ou de simples rapprochements, ces rencontres déclencheront d'autres questions et donc d'autres productions.

Les objectifs pédagogiques
Ils se situent en amont de tout acte pédagogique. On ne peut pas proposer une bonne situation d'apprentissage si on ne sait pas quoi donner à apprendre.

SOMMAIRE

Vers une pratique décomplexée des arts plastiques à l'école

La structure des doubles pages comme fil conducteur

Les 29 activités

Zébraphant et vachours
Mise en boîte
Une girafe dans la classe!
Proto zoo air fantastique
Au bout du rouleau
Tu veux ma photo?
Rhino c'est rosse!
Une radio de la tête?
Quels caractères!
Une souris verte?
Changer de peau!
La tête que tu me fais!
Expédition scientifique
Napperon'ronne
Au trot Tinette!
La planète des animaux
T'es Miro ou quoi?
La cage aux fauves
Silhouettes croisées
Voleurs de couleurs
Il va falloir se remplumer!
Le dragon replié
Bris colle âge préhistorique
Drôle de zèbre
Les alphabêtes
Et ça rou coule!
Dans la forêt de Brocéliande
Mettre la vache à la tache
La caille qui caille

Du CP au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Histoires d'arts **en pratiques**

Construire une première culture artistique par l'Histoire

L'apparition de l'histoire des arts dans les programmes de l'École primaire pose de réelles difficultés aux enseignants. Histoires d'arts en pratiques tente d'y répondre en accordant une place primordiale aux applications pratiques éclairantes.

L'ouvrage a pour objectifs de donner aux enseignants et à leurs élèves les ressources nécessaires à la constitution d'une première culture historique et artistique initiée à partir d'un certain nombre d'œuvres de référence.

ACCÈS Éditions HISTOIRES D'ARTS EN PRATIQUES
PRATIQUE ÉCLAIRANTE
Avant Van Eyck : tempère tes ardeurs !
RÉALISER DES PROPRES MÉLANGES EN EXPÉRIMENTANT DIFFÉRENTES RECETTES DE DÉTREMPE ET DE PEINTURE À L'HUILE
Dispositif matériel.
Échantillons d'expérimentation avec la technique « a tempera ».
Les zones plus claires ont été obtenues en ajoutant de l'eau.
Échantillons d'expérimentation en utilisant l'huile de tournesol.
Extraits du cahier personnel d'histoire des arts
MISE EN SITUATION
Proposer aux élèves de réaliser leurs propres mélanges en expérimentant différentes recettes de détrempe et de peinture à l'huile.
Comme n'est pas Van Eyck qui veut, on peut proposer aux élèves de réaliser une petite peinture abstraite jouant de l'harmonie rouge, vert et bleu inspirée d'un l'extrait de l'œuvre.
TECHNIQUE OPÉRATOIRE
INGRÉDIENTS Blanc d'œuf, jaune d'œuf, fromage blanc, huile de tournesol, pigments en poudre que l'on trouve dans les magasins de beaux-arts.
Expérimenter différents mélanges de détrempe puis s'essayer à la fabrication de peintures à l'huile.
Réaliser une composition abstraite et la mettre en couleur à l'aide des différentes préparations.
Faire un journal de suivi de l'expérience : temps de séchage, évolution de l'intensité de la couleur, aspect (lisse, brillant...).
CONSTATS
La technique « a tempera » au jaune d'œuf est extrêmement efficace, mais elle sèche très vite. Au séchage, on obtient un bel effet satiné.
Le blanc d'œuf et les pigments ne se mélangent pas bien.
Le mélange à base de fromage blanc, fonctionne bien, mais il semble moins opaque qu'avec le jaune d'œuf.
La peinture à l'huile permet de mieux lisser les aplats.
L'aspect est plus fin mais le séchage est très long.
75

La page 75

Histoires d'arts en pratiques
6 à 12 ans
Dossier de 184 pages A4.
ISBN 978-2-909295-56-5
50 €

La page 74

Le titre
Il place l'œuvre dans son contexte d'étude.

La période historique
Elle situe l'œuvre dans son contexte artistique sur l'échelle du temps.

Questions de lieu, de sens, de forme, de technique...
Ces paragraphes introduits par des questions que les élèves pourraient poser, éclairent le lecteur sur des points particuliers. La stratégie de l'éveil à la curiosité par le jeu des questions est un des fondements de l'éducation artistique et culturelle.

La frise
Elle est constituée de deux axes : l'axe historique découpé en périodes et l'axe artistique faisant apparaître les styles et les mouvements. Quelques dates significatives pour l'art ainsi que des repères historiques y sont reportés.

Le contexte de création
Il rappelle dans quelles conditions historiques, sociales et artistiques l'œuvre a été réalisée.

L'œuvre support
Elle constitue le point d'entrée d'une approche soucieuse d'aller au-delà de sa simple connaissance. Son choix est conforme à la liste de référence publiée par le ministère. On retrouve toutes les œuvres dans le répertoire d'œuvres au format 230 x 225 mm ainsi que sur le DVD qui l'accompagne.

Une fiche technique
Succincte, elle donne le titre de l'œuvre mais aussi sa date de création, ses dimensions, sa technique picturale et son lieu de conservation.

Les pages 76 et 77

Pratique éclairante
Elle permet l'appropriation des œuvres par la pratique, ce qui constitue le point fort de cet ouvrage. Les propositions de réalisation vont dans le sens d'une meilleure compréhension des œuvres, tant sur le plan sémantique que technique.

Le mode opératoire
Il doit permettre à tout un chacun d'initier des projets équivalents grâce aux indications techniques et pédagogiques fournies.

Intérêt pédagogique et culturel
Il rappelle les acquis visés auprès des élèves par le biais des activités proposées.

Œuvres en réseau
Cette partie met en liaison les œuvres travaillées et des productions artistiques d'autres époques. La comparaison permet d'approfondir l'analyse et de faire émerger les problématiques communes.

SOMMAIRE

Présentation (10 pages)
Les programmes de 2008
Comment utiliser cet ouvrage

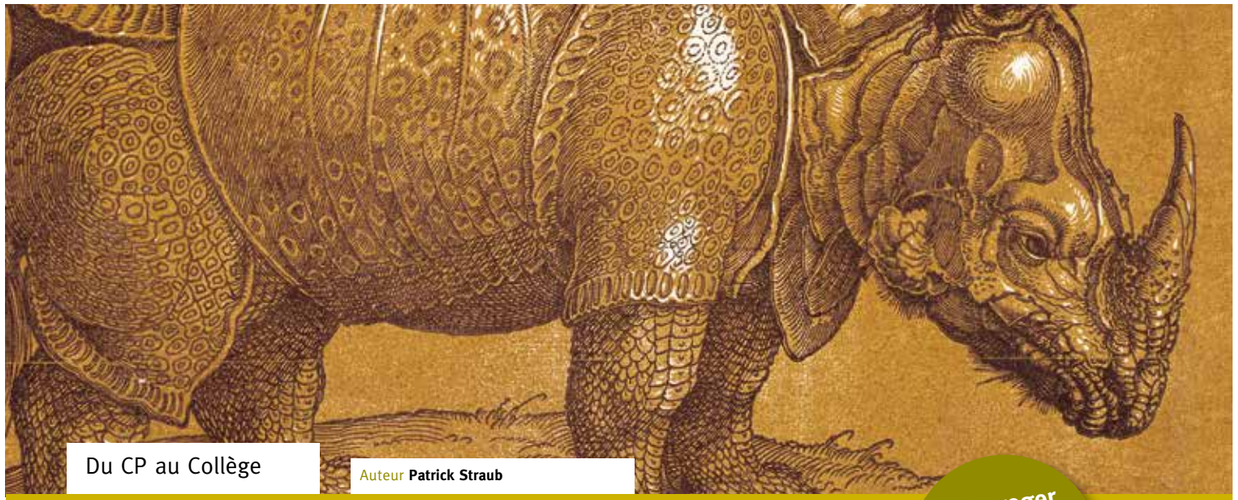
La préhistoire et l'antiquité
1 L'art des parois
2 Les grandes pierres
3 Les poteries protohistoriques
4 Le temple grec
5 D'une Vénus à l'autre
6 L'art de la mosaïque

Le Moyen Âge
7 L'architecture romane
8 Les enluminures
9 L'architecture gothique
10 L'art du vitrail
11 Le portrait

Les temps modernes
12 La peinture à l'huile
13 La perspective
14 L'effet sfumato
15 Le non finito
16 L'art de la gravure
17 Les châteaux de plaisance
18 La nouvelle manière
19 Vanités et natures mortes
20 Le clair-obscur
21 Le paysage classique
22 Un jardin à la française
23 Fêtes galantes

Le 19e siècle
24 L'ordre et la raison
25 Les sentiments de l'artiste
26 Tel quel
27 Saisir l'éphémère
28 Les petits points
29 Écriture de lumière
30 Des images qui bougent

Le 20e siècle
31 La couleur pure
32 L'éclatement des formes
33 Les lois du hasard
34 Abstraction



Du CP au Collège

Auteur **Patrick Straub**

Histoires d'arts **Répertoire d'œuvres**

Interroger les œuvres pour les éclairer

Ce répertoire d'œuvres est destiné à faciliter la mise en œuvre des propositions d'Histoires d'arts en pratiques.
Les reproductions sont destinées aux activités de découverte par petits groupes.
Le DVD-Rom fourni offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

Les posters

Ces 64 reproductions pleine page permettent une découverte visuelle de l'œuvre et une première rencontre basée sur la perception, le regard et l'observation. L'intégralité des œuvres d'Histoires d'arts en pratiques et celles proposées en réseau sont présentes ici.

Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective optimale de ces 64 images lors de projections. Sur un ordinateur PC ou MAC, il est possible de zoomer et de se déplacer dans l'image, de personnaliser les face-à-face et de comparer jusqu'à 4 œuvres sur le même écran.

Le recto 37. Le voyageur au-dessus de la mer de nuages. Caspar David Friedrich (1818)

Histoires d'arts répertoire d'œuvres
6 à 12 ans
Pochette comprenant :
• 64 posters 320 x 225 mm,
• 1 DVD-Rom de 64 images.
ISBN 978-2-909295-58-9
55 €

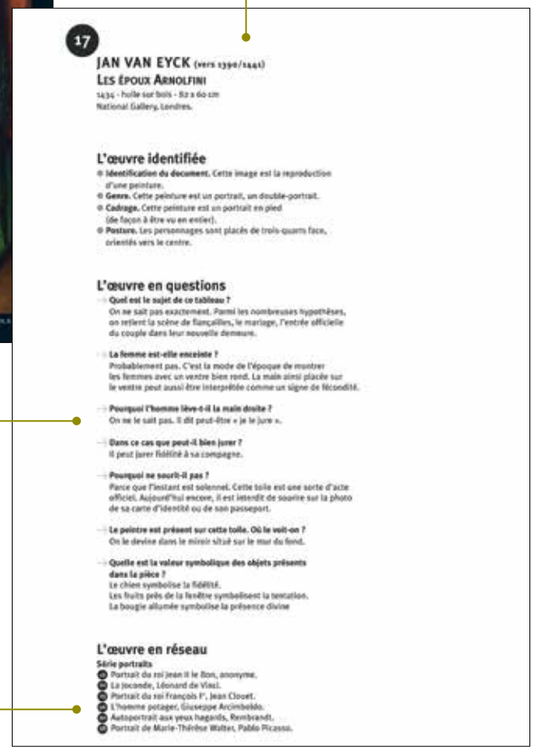
Le recto 17. Les époux Arnolfini. Jan Van Eyck (1434)

La reproduction pleine page

Des informations sur l'œuvre
Elles renseignent sur son titre, son auteur, ses dates de création, sa taille, son lieu d'exposition, son identification.

Des questions pour aller à la rencontre de l'œuvre
Elles complètent celles déjà présentes dans **Histoires d'arts en pratiques**. Elles fournissent à l'enseignant des amorces permettant de focaliser le regard des élèves sur certains points clés.

Des liens pour construire des parcours
Ils permettent des rencontres entre les œuvres, les époques et les artistes.



17

JAN VAN EYCK (vers 1390/1441)
LES ÉPOUX ARNOLFINI
1434 - huile sur bois - 82 x 60 cm
National Gallery, Londres.

L'œuvre identifiée
- **Identification du document.** Cette image est la reproduction d'une peinture.
- **Genre.** Cette peinture est un portrait, un double-portrait.
- **Cadrage.** Cette peinture est un portrait en pied (de façon à être vu en entier).
- **Posture.** Les personnages sont placés de trois-quarts face, orientés vers le centre.

L'œuvre en questions
- **Quel est le sujet de ce tableau ?** On ne sait pas exactement. Parmi les nombreuses hypothèses, on retient la scène de fiançailles, le mariage, l'entrée officielle du couple dans leur nouvelle demeure.
- **La femme est-elle enceinte ?** Probablement pas. C'est la mode de l'époque de montrer les femmes avec un ventre bien rond. La main ainsi placée sur le ventre peut aussi être interprétée comme un signe de fécondité.
- **Pourquoi l'homme lève-t-il la main droite ?** On ne le sait pas. Il dit peut-être « je le jure ».
- **Dans ce cas que peut-il bien jurer ?** Il peut jurer fidélité à sa compagne.
- **Pourquoi ne sourit-il pas ?** Parce que l'instant est solennel. Cette toile est une sorte d'acte officiel. Aujourd'hui encore, il est interdit de sourire sur la photo de sa carte d'identité ou de son passeport.
- **Le peintre est présent sur cette toile. Où le voit-on ?** On le devine dans le miroir situé sur le mur du fond.
- **Quelle est la valeur symbolique des objets présents dans la pièce ?** Le chien symbolise la fidélité. Les fruits près de la fenêtre symbolisent la tentation. La bougie allumée symbolise la présence divine

L'œuvre en réseau
Série portraits
- Portrait du roi Jean II le Bon, anonyme.
- La Joconde, Léonard de Vinci.
- Portrait du roi François 1er, Jean Clouet.
- L'homme potager, Giuseppe Arcimboldo.
- Autoportrait aux yeux hagards, Rembrandt.
- Portrait de Marie-Thérèse Walter, Pablo Picasso.

Le verso 17. Les époux Arnolfini. Jan Van Eyck (1434)

SOMMAIRE

La préhistoire et l'antiquité
1 Mains négatives
2 Baguettes décorées
3 Cheval chinois
4 Alignement de menhirs
5 Poteries en terre cuite
6 Le Parthénon
7 Les Vénus d'Arles et de Milo
8 Mosaïque Gallo-romaine

Le Moyen Âge
9 Cité de Carcassonne
10 Grande mosquée de Kairouan
11 Abbatiale romane de Surbourg
12 Cathédrale Notre-Dame de Strasbourg
13 Vitrail de la cathédrale de Bourges
14 Madone d'Ognissanti
15 Enluminure sur parchemin
16 Jean II le Bon, roi de France
17 Les époux Arnolfini
18 Flagellation du Christ
19 Le jugement dernier

Les temps modernes
20 La Joconde
21 Esclave rebelle ou captif
22 Rhinocéros
23 Château de Chambord
24 François 1er, roi de France
25 La tour de Babel
26 L'homme-potager
27 Miniature turque
28 Saint Matthieu et l'ange
29 Vanitas
30 Autoportrait à l'expression stupéfaite
31 Saint Joseph charpentier
32 David sacré roi par Samuel
33 La laitière
34 Parterre de l'Orangerie de Versailles

Le 19e siècle
35 Embarquement pour Cythère
36 Le serment des Horaces
37 Le voyageur au-dessus de la mer de nuages
38 Le radeau de la Méduse
39 Première photographie
40 La Liberté guidant le peuple
41 La grande vague de Kanagawa
42 Tempête de neige en mer
43 L'Angelus
44 La vague
45 Impression, soleil levant
46 Bal du moulin de la Galette
47 Fin d'arabesque ou danseuse saluant
48 Cheval au galop
49 Route avec cyprès et ciel étoilé
50 Le cirque

Le 20e siècle
51 La douleur
52 Le pont de Chatou
53 Nature morte à la chaise cannée
54 Selon les lois du hasard
55 Femme dans la nuit
56 Jaune, rouge, bleu
57 Tribune Tower
58 Portrait de Marie-Thérèse
59 Femme debout II
60 Number 34
61 Arc double face
62 260 colonnes du Palais Royal
63 Juicy Salif
64 Exposition Monumenta 2008

Maternelle PS

Auteure **Christina Dorner**
Illustratrice **Emmanuelle Di Martino**

Traces **à suivre** PS

Développer le geste graphique

Nouveauté

En petite section, comment développer la maitrise du geste de manière adaptée à l'âge des enfants ?
Traces à suivre PS propose des activités ludiques et variées permettant de développer la motricité fine et les compétences graphiques des élèves.

ACTIVITÉS POUR DÉVELOPPER LA MOTRICITÉ FINE
Développer le geste au niveau des doigts
PRENDRE CONSCIENCE DE SES DOIGTS
Se laver les mains
Activité en classe entière
DÉLIER SES DOIGTS
Modeler
Activité autonome de 6 à 8 élèves
Enfiler
Activité autonome de 6 à 8 élèves
Découper et coller des gommettes
Activité autonome de 6 à 8 élèves
Piquer
Activité autonome de 6 à 8 élèves

La page 28

À la fin de chaque période, 3 pages
déclinent des activités de motricité fine permettant à l'élève de développer son tonus musculaire et d'apprendre à coordonner ses actions afin d'effectuer un geste de plus en plus précis.

Traces à suivre PS
Dossier de 112 pages A4
ISBN 978-2-909295-03-9
45 €

La période de l'année
Elle rappelle quand proposer les séances dans l'année.

Le titre
Il donne une indication sur la séance.

L'objectif général
il concerne l'ensemble des séances proposées sur la double page.

Les étapes de la démarche
Elles sont exprimées par des verbes d'action.

L'objectif de la séance
Il concerne la séance développée en dessous.

Le pictogramme
Il permet de se situer au sein de la démarche.

PÉRIODE 1
Expérimenter
Observer
Tracer
HAUT LES MAINS !
Laisser des traces avec ses mains
ACTIVITÉ DIRIGÉE DE 6 À 8 ÉLÈVES
Matériel
L'EXPÉRIMENTE Produire des traces avec ses mains
GROUPE CLASSE AU COIN REGROUPEMENT
J'OBSERVE Dire ce que l'on a fait, nommer ses actions

La page 12

La page 13

L'organisation
Elle donne une indication sur la mise en place : grand ou petit groupe, classe, regroupement ou salle de motricité.

Le matériel
Il indique ce qui est à prévoir pour la séance.

Le prolongement
Il propose une suite aux activités, avec souvent un exemple de production finale.

Le cadre *langage*
Il énonce les compétences langagières développées lors des séances.

SOMMAIRE

Présentation (10 pages)

Période 1 : septembre – octobre
LAISSER DES TRACES
Produire des traces en occupant l'espace
Produire des traces selon une organisation spatiale donnée
Produire des traces dans une direction donnée

Période 2 : novembre – décembre
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS
Les lignes continues
Les lignes verticales
Les lignes horizontales

Période 3 : janvier – février
RÉALISER DES TRACÉS À PARTIR DE GESTES CONTINUS
Les quadrillages
RÉALISER DES TRACÉS EN FREINANT SON GESTE
Les points
Les traits

Période 4 : mars- avril
RÉALISER UN TRACÉ CIRCULAIRE
Les gestes circulaires continus
Les cercles fermés

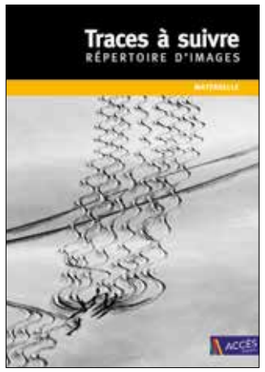
Période 5 : mai -juin
COUPLER DEUX MOTIFS GRAPHIQUES
Les échelles
Les soleils
Les croix

Maternelle PS, MS et GS

Auteures **Christina Dorner et Léa Schneider**

Traces à suivre **Répertoire d'images**

Observer et exploiter des motifs graphiques



Nouveauté
Disponible à partir de mai 2014

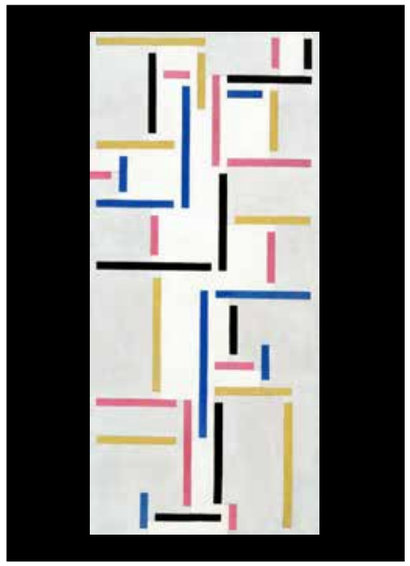
Ce répertoire d'images est destiné à faciliter la mise en place des pratiques proposées dans Traces à suivre PS.
Il constitue également un ensemble autonome de photographies et de reproductions d'œuvres d'art permettant à l'enseignant d'observer avec ses élèves des motifs graphiques dans la nature et dans l'art.

Les posters

Ces 60 reproductions pleine page permettent une découverte par petits groupes. Leur taille est adaptée à des manipulations de regroupements ou de mises en réseau.
Les questions présentes au verso de chaque poster guident l'observation des images en cohérence avec les objectifs visés. L'intégralité des images de Traces à suivre PS et celles proposées en réseau sont présentes.

Le DVD-Rom

Le DVD-Rom permet la découverte collective des images dans les meilleures conditions. Des fonctions spécifiques permettent de zoomer sur des détails, de comparer les images en face à face ou de créer des réseaux.
Des activités ludiques autour de certaines images sont proposées.



Le recto 29. *Rythme d'une danse russe*. Theo van Doesburg (1918)

Traces à suivre Répertoire d'images
Pochette comprenant :
• 60 posters 320 x 225 mm,
• 1 DVD-Rom de 60 images.
ISBN 978-2-909295-04-6 **55 €**

Le numéro
Il rappelle le numéro de l'image dans le sommaire, ce qui permet de la citer et de la retrouver facilement.

Des informations sur l'image
Elles renseignent sur son titre, son auteur, sa date de création, sa taille.

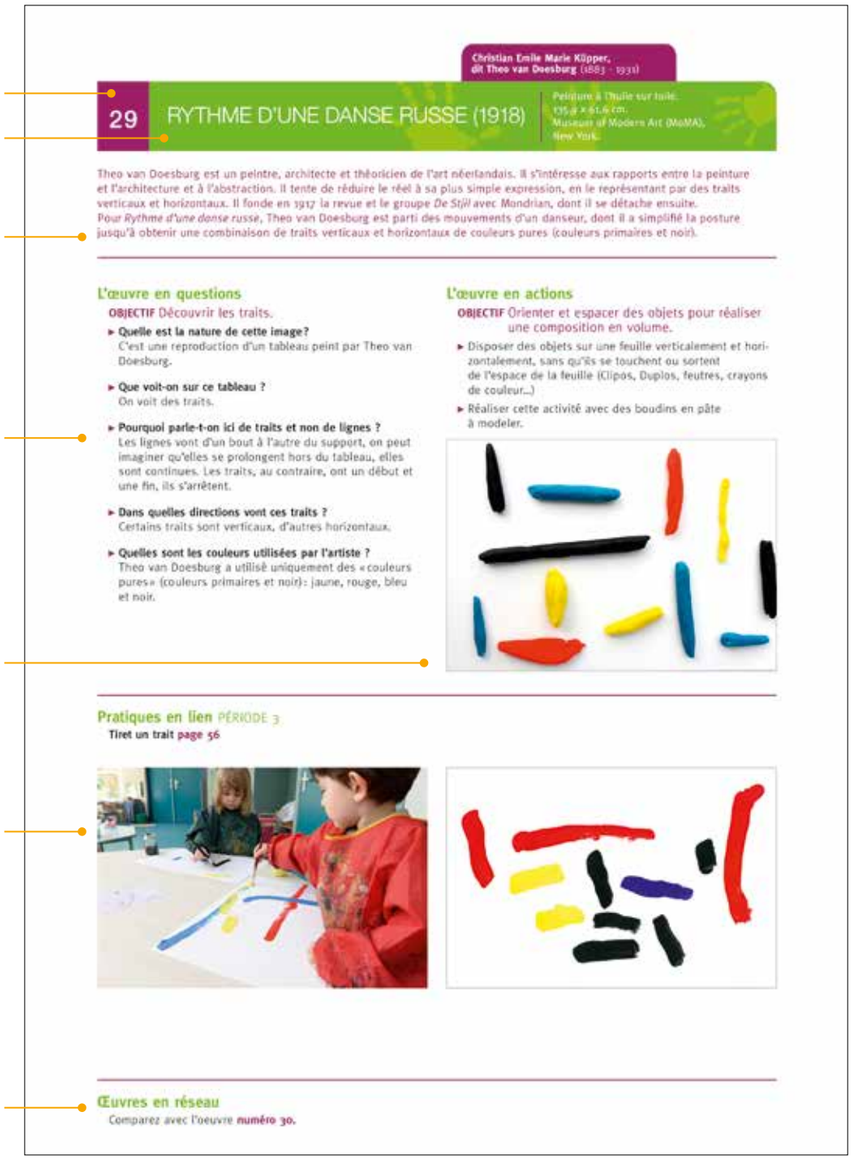
Une présentation de l'image
Elle apporte à l'enseignant des connaissances sur l'image.

Des questions pour aller à la rencontre des images
Elles balisent l'observation des images en focalisant le regard sur les objectifs visés. Les réponses proposées permettent de relancer le questionnement pour aboutir à une expression de plus en plus précise.

Des propositions d'activités
Elles permettent aux élèves de s'approprier l'image par une pratique graphique ou plastique.

Des pratiques en liens avec Traces à suivre PS
Elles sont rappelées visuellement.

Des suggestions de réseaux
Elles permettent de confronter les images et d'attirer l'attention sur leurs spécificités.



Christian Emile Marie Küpper, dit Theo van Doesburg (1883 - 1931)

29 RYTHME D'UNE DANSE RUSSE (1918)

Peinture à l'huile sur toile. 105,9 x 61,6 cm. Museum of Modern Art (MoMA), New York.

Theo van Doesburg est un peintre, architecte et théoricien de l'art néerlandais. Il s'intéresse aux rapports entre la peinture et l'architecture et à l'abstraction. Il tente de réduire le réel à sa plus simple expression, en le représentant par des traits verticaux et horizontaux. Il fonde en 1917 la revue et le groupe *De Stijl* avec Mondrian, dont il se détache ensuite.
Pour *Rythme d'une danse russe*, Theo van Doesburg est parti des mouvements d'un danseur, dont il a simplifié la posture jusqu'à obtenir une combinaison de traits verticaux et horizontaux de couleurs pures (couleurs primaires et noir).

L'œuvre en questions

OBJECTIF Découvrir les traits.

- **Quelle est la nature de cette image ?**
  C'est une reproduction d'un tableau peint par Theo van Doesburg.
- **Que voit-on sur ce tableau ?**
  On voit des traits.
- **Pourquoi parle-t-on ici de traits et non de lignes ?**
  Les lignes vont d'un bout à l'autre du support, on peut imaginer qu'elles se prolongent hors du tableau, elles sont continues. Les traits, au contraire, ont un début et une fin, ils s'arrêtent.
- **Dans quelles directions vont ces traits ?**
  Certains traits sont verticaux, d'autres horizontaux.
- **Quelles sont les couleurs utilisées par l'artiste ?**
  Theo van Doesburg a utilisé uniquement des « couleurs pures » (couleurs primaires et noir) : jaune, rouge, bleu et noir.

L'œuvre en actions

OBJECTIF Orienter et espacer des objets pour réaliser une composition en volume.

- Disposer des objets sur une feuille verticalement et horizontalement, sans qu'ils se touchent ou sortent de l'espace de la feuille (Clipos, Duplos, feutres, crayons de couleur…)
- Réaliser cette activité avec des boudins en pâte à modeler.

Pratiques en lien PÉRIODE 3
Tiret un trait page 56

Œuvres en réseau
Comparez avec l'oeuvre **numéro 30.**

Le verso 29. *Rythme d'une danse russe*. Theo van Doesburg (1918)

SOMMAIRE

LES EMPREINTES
1. Grotte des mains
2. Empreintes de main de Picasso
3. *Blind Time VI* de Morris Robert
4. Photographie d'Arman
5. Empreintes de clés à molette d'Arman
6. Photographie d'empreintes dans la neige

LES LIGNES CONTINUES
7. Photographie d'une route de Yann Arthus Bertand
8. *Road movie* de Elisabeth Ballet

LES LIGNES VERTICALES
9. Photographie d'arbres sous la neige
10. Photographie d'un radiateur
11. *FC 5 Peinture feu couleur sans titre* de Yves Klein
12. Photographie de Daniel Buren
13. *Colonnes* de Buren
14. Photographies d'animaux avec des rayures verticales

LES LIGNES HORIZONTALES
15. Photographie de Jean-Paul Gaultier
16. Photographie d'une création de Jean-Paul Gaultier
17. Dessin de Charlie et des frères Dalton
18. *Aquarelle (sans titre)* de Vassily Kandinsky
19. Photographie d'animaux avec rayures horizontales

LES QUADRILLAGES
20. Photographie d'une galette des rois
21. Photographie de L'Atlas
22. *Œuvre* de L'Atlas
23. *Persistance 10* de L'Atlas

LES POINTS
24. *La tour Eiffel* en construction vue du Trocadéro de Rivière Henri
25. Photographie de Yayoi Kusama
26. *No. 19 H.S.W.* de Yayoi Kusama
27. *Flowers That Bloom at Midnight* de Yayoi Kusama
28. Photographie d'animaux avec des points

LES TRAITS
29. *Rythme d'une danse russe* de Theo van Doesburg
30. *Komposition Nr.7* de Barth Van der Leck
31. *Bâtonnets multicolores* de Vassily Kandinsky

LES GESTES CIRCULAIRES CONTINUS
32. Photographie d'un manège
33. Photographie d'une grande roue
34. *Ligne indéterminée* de Bernar Venet
35. *COS 27 Le vent du voyage* de Yves Klein

LES RONDS
36. Cercles de Alexander Calder
37. *Several Circles* de Vassily Kandinsky
38. *Service Bristol : plateau*
39. *Leurre IV* de Erick Derac
40. *L'heure de tous* de Arman
41. *Sans titre* de Arman

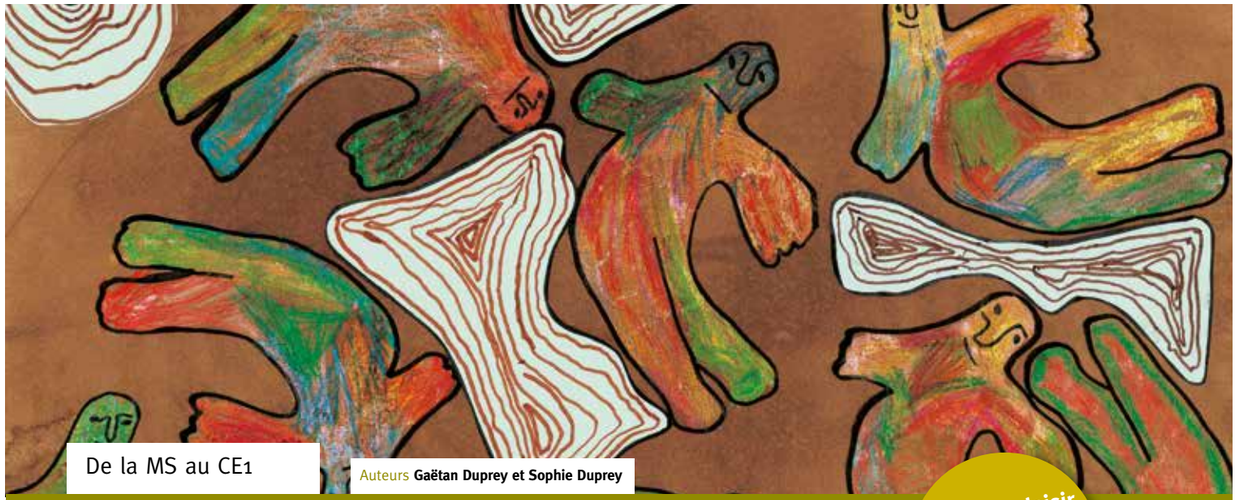
LES ÉCHELLES
42. Photographies d'échelles
43. *L'aria vibra del ronzio degli insetti de Calzolari* Pier Paolo
44. *Couple toile outil échelle* de Christian Jaccard
45. Photographie de Miró
46. *Chien aboyant à la lune* de Joan Miró

LES SOLEILS
47. *Visage* de Bourguet Frédérique
48. *Sinaloa* de Max Heiden
49. *Le voyage à travers l'impossible* de Georges Méliès

LES CROIX
50. Photographie de drapeaux avec croix.
51. *Violet, bleu, vert, jaune, orange, rouge* de Morellet François
52. *Compositie in Lijn* de Mondrian

COMBINAISON DE MOTIFS
53. Photographie de Kandinsky
54. *Composition 8* de Kandinsky
55. *Study for «Circles in the Circles»* de Kandinsky

MOTRICITÉ FINE
56. *Les mœurs des feuilles* de Max Ernst
57. *L'Escargot* de Henri Matisse
58. *Rue Saint-Jacques* de Jacques Villeglé
59. *Peint en chantant* de Jean Arp
60. Photographie de Jackson Pollock

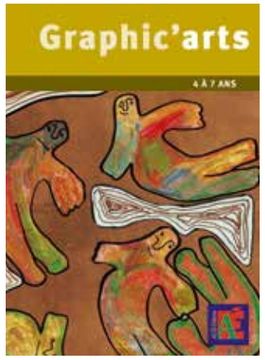


De la MS au CE1

Auteurs **Gaëtan Duprey et Sophie Duprey**

Graphic’**arts**

Aller du plaisir du geste au plaisir de la réalisation



Du plaisir du geste, l’école maternelle doit amener l’enfant au plaisir de la représentation et de la réalisation d’un projet. Par le graphisme, l’enfant joue avec des formes pour créer des variations de tracés sur des surfaces. Le caractère fonctionnel, ludique, esthétique ou communicatif de la production à réaliser devrait être le moteur de cette activité. Ce travail quotidien mené dans le cadre des ateliers de graphisme est la matière de Graphic’arts.

Des activités graphiques porteuses de sens et motivantes

Les ateliers graphiques s’articulent avec d’autres domaines d’apprentissage dans le cadre de projets riches et variés : créations d’albums, décorations d’objets divers, productions d’affiches, compositions plastiques.

Des enfants actifs capables d’exprimer leur créativité

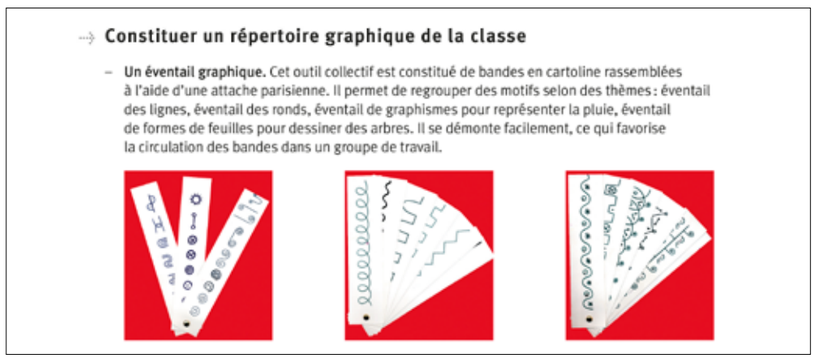
L’enseignant les place en situations de recherche pour les amener à trouver des réponses diverses. Il organise des moments d’échanges et de partages autour de leurs « trouvailles ». Il provoque des rencontres avec des productions graphiques « expertes » : reproductions d’œuvres d’art, albums de littérature de jeunesse, découvertes de cultures autres et d’objets artisanaux.

Des propositions graphiques diversifiées

Les jeux graphiques sont de différents types : associations, contours, formes, transformations ou reproductions. Les entrées multiples dans l’activité sont favorisées. Les outils, les supports, les matériaux, les formats et les plans sont variés.

Des moments de verbalisation instaurés

L’observation et l’analyse des formes sont l’aspect le plus délicat de l’activité graphique, très difficiles à percevoir à cet âge. La verbalisation joue alors un rôle structurant déterminant.



→ **Constituer un répertoire graphique de la classe**

– **Un éventail graphique.** Cet outil collectif est constitué de bandes en cartoline rassemblées à l’aide d’une attache parisienne. Il permet de regrouper des motifs selon des thèmes : éventail des lignes, éventail des ronds, éventail de graphismes pour représenter la pluie, éventail de formes de feuilles pour dessiner des arbres. Il se démonte facilement, ce qui favorise la circulation des bandes dans un groupe de travail.

Présentation. Un extrait de la page 10

Graphic’arts 4 à 7 ans
Dossier de 160 pages A4 + 8 posters A3.
ISBN 978-2-909295-86-2 **50 €**

Les compétences
Elles concernent les activités graphiques et le niveau. Elles précisent dans quelle partie des programmes on se situe.

Le titre
Il permet de dénommer l’activité. L’humour et la bonne humeur y sont volontairement présents.

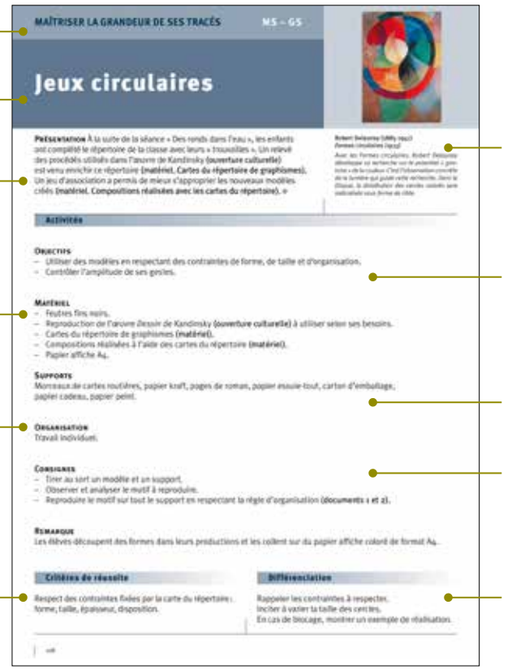
La présentation
Elle explique l’entrée dans l’activité et son contexte. Il n’y a pas d’apprentissage sans envie d’apprendre.

Le matériel
La liste nomme tout ce qui est nécessaire à l’activité.

L’organisation
Elle donne le cadre de travail et la mise en place à respecter.

Les critères de réussite
Ils permettent à l’enseignant d’évaluer le travail de chaque élève.

Les documents
On les trouve sur la page de droite. Ils visualisent les productions des élèves et montrent les différentes étapes du travail et les résultats obtenus.


MAÎTRISER LA GRANDEUR DE SES TRACÉS MS – GS

Jeux circulaires

Présentation À la suite de la séance « Des ronds dans l’eau », les enfants ont complété le répertoire de la classe avec leurs « trouvailles ». Un relevé des procédés utilisés dans l’œuvre de Kandinsky (**ouverture culturelle**) est venu enrichir ce répertoire (**matériel. Cartes du répertoire de graphismes**). Un jeu d’association a permis de mieux s’approprier les nouveaux modèles créés (**matériel. Compositions réalisées avec les cartes du répertoire**). ●

Activités

Objectifs
– Utiliser des modèles en respectant des contraintes de forme, de taille et d’organisation.
– Contrôler l’amplitude de ses gestes.

Matériel
– Feutres fins noirs.
– Reproduction de l’œuvre *Dessin* de Kandinsky (**ouverture culturelle**) à utiliser selon ses besoins.
– Cartes du répertoire de graphismes (**matériel**).
– Compositions réalisées à l’aide des cartes du répertoire (**matériel**).
– Papier affiche A4.

Supports
Morceaux de cartes routières, papier kraft, pages de roman, papier essuie-tout, carton d’emballage, papier cadeau, papier peint.

Organisation
Travail individuel.

Consignes
– Tirer au sort un modèle et un support.
– Observer et analyser le motif à reproduire.
– Reproduire le motif sur tout le support en respectant la règle d’organisation (**documents 1 et 2**).

Remarque
Les élèves découpent des formes dans leurs productions et les collent sur du papier affiche coloré de format A4.

Critères de réussite
Respect des contraintes fixées par la carte du répertoire : forme, taille, épaisseur, disposition.

Différenciation
Rappeler les contraintes à respecter.
Inciter à varier la taille des centres.
En cas de blocage, montrer un exemple de réalisation.

L’ouverture culturelle
Les œuvres qui sont données à voir et à comprendre permettent de faire les liens avec les réalisations des enfants. Elles ménagent l’ouverture à la diversité des expressions artistiques, des techniques, des formes et aux cultures du monde.

Les objectifs pédagogiques
Ils se situent en amont de tout acte pédagogique. Ils affinent les compétences plus générales.

Le support
Il indique sur quoi l’élève va travailler et produire.

Les consignes
Elles expriment de manière claire ce qui est demandé aux élèves.

La différenciation
Elle aide l’enseignant à mettre en œuvre une pédagogie de la réussite.

Les pages 108 et 109

SOMMAIRE

Présentation (16 pages)

Les 8 modules d’activité

Tracer des arabesques
Marabout, bout de ficelle
Arabesques en fête
Le jeu du chronomètre
Méli-mélo
Le bonhomme boucles
Les dessins arabesques

Tracer des lignes droites
Gardons la ligne
Vertical limit
Jeu de tête
Les lignes mobiles
Voilà la pluie !

Créer et utiliser un répertoire graphique
Le rouge et le… blanc
Frottis-frottas
Mimi se déguise
Dictée graphique
Guerre et paix
Le mémory graphique
Rythmes

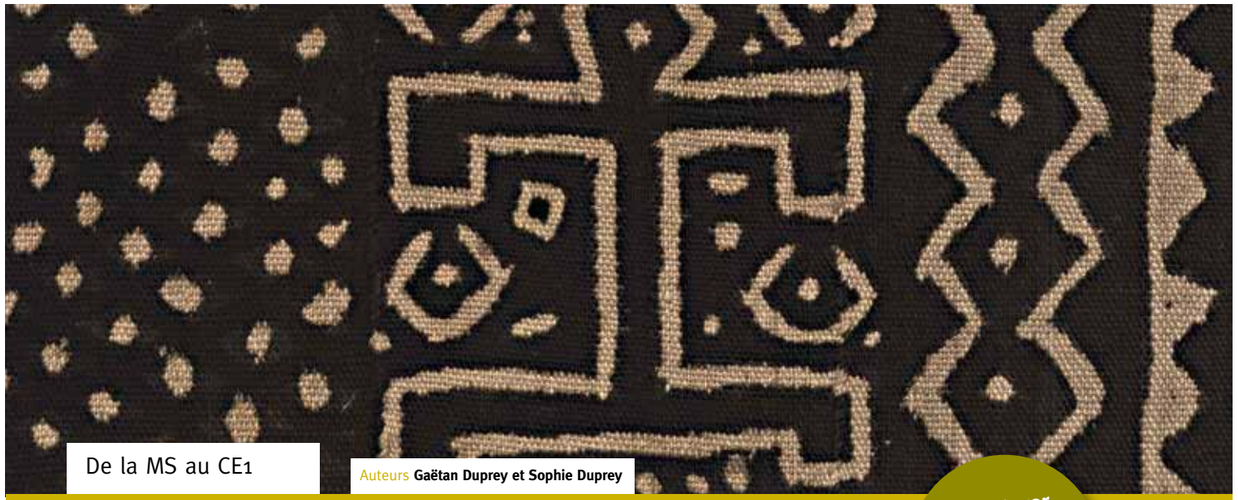
Suivre des contours
Des silhouettes dans tous les sens
Jeux de lutte
Portraits puzzles
Sortir du cadre
Saga Africa
Déviations provisoires

Tracer des ronds
Premières impressions
Contours d’objets
Des ronds dans l’eau
Noir sur blanc, blanc sur noir
Jeux circulaires

Combiner des éléments graphiques
Créer avec des tracettes
Dessins en kit
Spiralage
Flora lignes

Relier des points
La trace de l’œuf
Les petits rout’arts
Secrets des traces
Les dés sont jetés
À tous les coins de rues

Créer avec les lettres et les mots
Paix
Prénoms en miettes
Désarticulations
Madlenka
Onomatopées

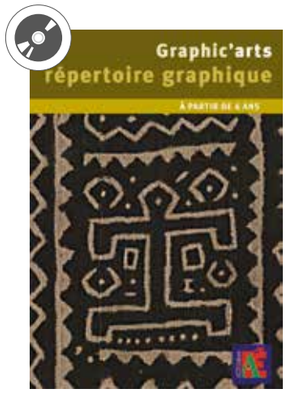


De la MS au CE1

Auteurs **Gaëtan Duprey et Sophie Duprey**

Graphic'arts **Répertoire graphique**

Structurer et organiser les apprentissages graphiques



Ce répertoire graphique est destiné à structurer et à organiser la mise en œuvre des propositions de Graphic'arts. Les reproductions permettent de fabriquer le répertoire graphique de la classe. Le DVD-Rom offre la possibilité d'une projection des images à l'ensemble de la classe.

Graphic'arts répertoire graphique comprend 3 types de documents complémentaires.

- **Le répertoire des 8 formes de base**
  Il sert de référence pour les éléments graphiques de base : le point, la ligne droite ou le trait, la ligne brisée (le zigzag), la spirale, la ligne courbe (la vague), la boucle ou l'arabesque, le pont, le rond.

- **Le répertoire de 60 combinaisons de formes**
  Sur chacun des 5 posters, 12 motifs réalisés en combinant les 8 formes graphiques de base sont prêts à être découpés. Ces 60 motifs serviront de modèles aux élèves.

- **Le collection de 40 images et œuvres**
  Ces 40 reproductions pleine page donnent au répertoire graphique de la classe une dimension culturelle. Elles permettent un travail sur la perception et le regard.

Ici, une forme graphique de base est représentée en noir à gauche : la spirale. Elle se retrouve dans une œuvre d'art à droite (galets fracturés à blanc d'Andy Goldsworthy).

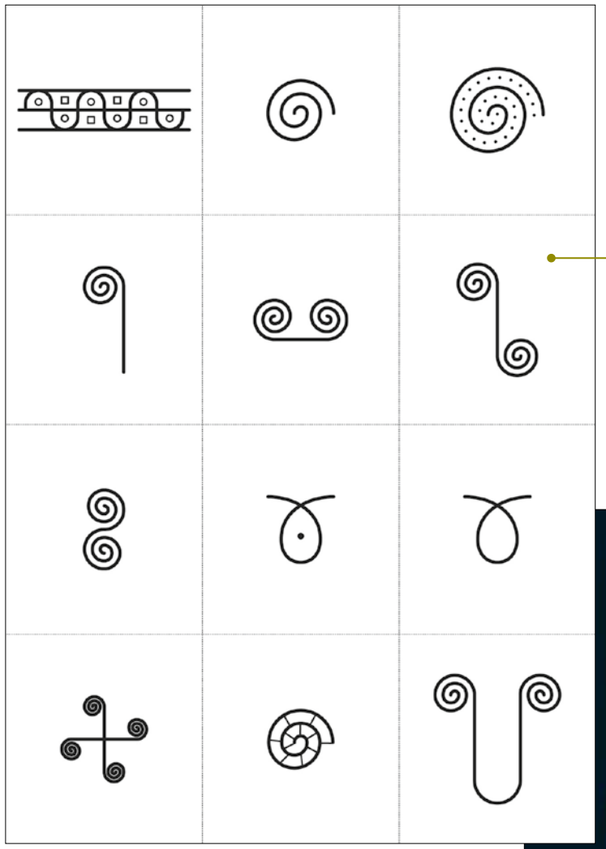
Le répertoire des 8 formes de bases : la spirale

Nouvelle version enrichie d'un DVD-Rom

Graphic'arts répertoire graphique
Pochette comprenant :
- 53 posters 320x225 mm,
- 1 DVD-Rom de 53 images.

ISBN 978-2-916662-00-8

55 €



Ici, la spirale est associée à plusieurs autres formes.

Le répertoire de 60 combinaisons de formes : un des 5 posters de 12 motifs.

Ici, on retrouve la spirale dans *L'arbre de vie*, une œuvre de Gustav Klimt.

La collection de 40 images et oeuvres : *L'arbre de vie* de Gustave Klimt

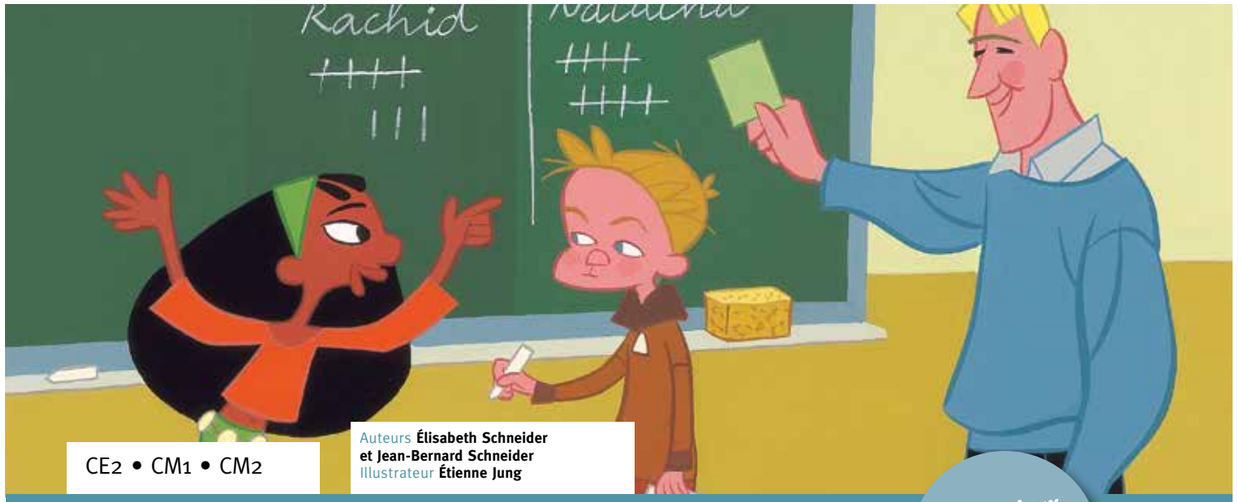
SOMMAIRE

Le répertoire des 8 formes de base
8 posters
- Le point
- La ligne droite - le trait
- La ligne brisée - le zigzag
- La spirale
- La ligne courbe - la vague
- La boucle - l'arabesque
- Le pont
- Le rond

Le répertoire des 60 combinaisons de formes
5 posters

La collection de 40 images et d'œuvres
40 posters
- Le point (4)
- La Ligne droite - Le trait (4)
- La ligne brisée - Le zigzag (4)
- La spirale (4)
- La ligne courbe - La vague (4)
- La boucle - L'arabesque (4)
- Le pont (4)
- Le rond (4)
- Combinaison de motifs et formes nouvelles (8)

Le DVD-Rom
53 images



CE2 • CM1 • CM2

Auteurs **Élisabeth Schneider et Jean-Bernard Schneider**
Illustrateur **Étienne Jung**

J'ai ma place en classe !

Vivre mieux ensemble grâce à certaines valeurs

J'ai ma place en classe! 8 à 10 ans
Dossier de 128 pages A4.
ISBN 978-2-909295-96-1 **30 €**

J'ai ma place en classe! 8 à 10 ans
Le livret de l'élève
Dossier de 56 pages A4.
Il est vendu uniquement par lot de 5 exemplaires.
ISBN 978-2-909295-97-8 **10 €**

L'instruction civique et l'enseignement de la morale permettent à chaque élève de mieux s'intégrer à la collectivité de la classe et de l'école au moment où son caractère et son indépendance s'affirment. Elles le conduisent à réfléchir sur les problèmes concrets posés par sa vie d'écolier (Programmes 2008).
J'ai ma place en classe! propose des outils pour mieux vivre ensemble en classe.

Cet outil s'articule autour de 12 thèmes (Se connaître et se présenter, apprivoiser ses sentiments, se forger un avis, comprendre le fonctionnement de sa commune, résoudre une situation conflictuelle, avoir des droits et des devoirs, accepter l'autre…).
Chaque thème met en évidence une ou 2 valeurs fédératrices.

Chaque thème respecte la même structure : une BD en 2 planches avec son exploitation pour l'élève afin de lancer le thème, des éclairages psychologiques, des suggestions pédagogiques, des informations, des témoignages, des articles de presse, des extraits d'ouvrages pour l'enseignant.

La BD en 2 planches. Les pages 8 et 9

L'exploitation de la BD pour les élèves. Les pages 10 et 11

Les éclairages psychologiques. La page 12

Les suggestions pédagogiques. La page 14

SOMMAIRE

Le tableau des compétences

BD 1 Qui es-tu, Lucie?
Thème 1 : Se connaître et se présenter
L'égalité comme valeur

BD 2 Le jour du Grand Conseil
Thème 2 : Apprivoiser ses sentiments
La liberté et la fraternité comme valeurs

BD 3 Le parfum à la mode
Thème 3 : Se forger un avis
La solidarité comme valeur

BD 4 Natacha, notre porte-parole
Thème 4 : S'impliquer dans sa commune
L'investissement comme valeur

BD 5 Ma meilleure amie
Thème 5 : Résoudre une situation conflictuelle
La justice comme valeur

BD 6 Les toilettes sentent la biquette
Thème 6 : Avoir des droits et des devoirs
Les droits et les devoirs comme valeurs

BD 7 La preuve, c'est l'épreuve
Thème 7 : Accepter l'autre
La tolérance comme valeur

BD 8 Vous trouvez ça poli ?
Thème 8 : Respecter la liberté de l'autre
Le respect de l'autre comme valeur

BD 9 Vive l'Europe !
Thème 9 : Se sentir citoyen du monde
La démocratie comme valeur

BD 10 Tous pour un, un pour tous
Thème 10 : Collaborer et aller au bout des choses
La coopération comme valeur

BD 11 Éteignez vos portables
Thème 11 : Avoir confiance en soi
L'estime de soi comme valeur

BD 12 Le bulletin des autres, c'est fastoche!
Thème 12 : S'autoévaluer
La responsabilité comme valeur

Les documents de référence
Des ressources pour l'enseignant
Des livres pour les 8-10 ans

Paroles d'éditeur

Petit à petit, l'oiseau fait son nid.

Jean-Bernard SCHNEIDER, vous avez fondé ACCÈS Éditions. Parlez-nous de vos motivations.

ACCÈS Éditions a été créée en 1995 par des enseignants alsaciens désireux de proposer une alternative de qualité aux manuels existants.
Pour nous, être éditeur est une responsabilité, un défi permanent, une passion toujours intacte mais surtout un engagement moral : celui de proposer aux enseignants des outils concrets, directement utilisables, leur facilitant la mise en œuvre des objectifs et contenus des programmes officiels.
Nous appartenons à la grande famille des passeurs et nous avons su imposer notre patte à force de persévérance, de conviction, d'innovation et d'esprit d'entreprise.

Créer en Alsace, n'est-ce pas un handicap ?

Aucunement. Et en près de 20 ans, nous l'avons prouvé. Jamais nous n'avons cherché à être intégré au monde parisien de l'édition. Toujours nous avons préféré nous tenir à la périphérie, dans des marges qui garantissaient la survie d'un singulier esprit maison. Dans cette région qui nous est chère, nous avons recruté le personnel qualifié et compétent qu'il nous fallait et découvert nos premiers auteurs. Strasbourg a un passé remarquable concernant le livre. De Gutenberg à Tomi Ungerer en passant par Gustave Doré, cette ville est riche d'une culture humaniste extrêmement ancrée. Et à l'atelier d'illustration de l'École des Arts Décoratifs de Strasbourg créé en 1972 par Claude Lapointe, nous avons trouvé les illustrateurs de talent capables d'enrichir nos ouvrages.

Quelles évolutions en 2014 ?

Cette année, notre slogan pourrait être : nouveaux locaux, nouveau logo.

D'une part, nous renforçons notre indépendance en pérennisant notre siège à Schiltigheim, au nord de Strasbourg. Nous avons saisi l'opportunité d'acquérir le local contigu au nôtre et de doubler ainsi notre superficie pour passer de 850 à 1700 m². À cette occasion, toute l'équipe ACCÈS Éditions voit ses conditions de travail améliorées.

D'autre part, nous rajeunissons notre identité visuelle en remplaçant le logo de nos débuts par une image pleine de fraîcheur et de maturité.

Ces changements s'opèrent en douceur en respectant le vieil adage que nous nous appliquons depuis nos débuts : petit à petit, l'oiseau fait son nid.

Toujours avec la même passion ?

ACCÈS Éditions continue sereinement de tracer son sillon d'éditeur libre et différent au service des enseignants. Si nos documents ne ressemblent à aucun autre, ils le doivent à notre liberté de créer en toute indépendance les outils que nous pensons être utiles à nos collègues. Pour la maternelle, nous sommes fiers d'avoir trouvé le juste équilibre entre l'épanouissement dont l'enfant a besoin et les activités d'entrainement qui lui sont nécessaires. Pour l'élémentaire, tous nos outils privilégient une pédagogie active favorisant la responsabilité, la construction du sens, l'esprit de recherche et l'autonomie de l'élève. Et de plus en plus de professeurs de collège les utilisent avec bonheur.

Pour vous tenir informés de notre actualité, je vous invite à visiter notre site internet
www.acces-editions.com

ACCÈS Éditions

Bon de commande

À PHOTOCOPIER autant de fois que necessaire

À retourner par courrier à
ACCÈS Éditions
13 rue du Château d'Angleterre
CS 40173 - 67304 SCHILTIGHEIM CEDEX

ADRESSE DE LIVRAISON

ADRESSE DE FACTURATION

(si différente de l'adresse de livraison)

Courriel _____

Téléphone _____

PAGE	TITRES	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	PRIX TOTAL

NOMBRE DE CATALOGUES SUPPLÉMENTAIRES SOUHAITÉS

TOTAL

FRANCE
Frais de port*

OFFERT

TOTAL À PAYER

*Belgique et Luxembourg: 9€
DROM/COM/ÉTRANGER:
Frais réels, nous contacter

RÈGLEMENT À LA COMMANDE

❒ Chèque à l'ordre d'ACCÈS ÉDITIONS
❒ Carte bancaire (CB, Visa, Mastercard)
N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|
Date et signature

RÈGLEMENT DIFFÉRÉ

N° de TVA intracommunautaire |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
(Concerne uniquement les sociétés, mairies, collèges, lycées, IA)
❒ Mandat administratif (mairie, collège, IA)

FACTURE À ENVOYER
❒ à l'adresse de livraison ❒ à l'adresse de facturation

Du lundi au vendredi
de 8h à 17h30
03 88 79 97 67

24/24h
03 88 79 09 85

www.acces-editions.com
contact@acces-editions.com

LIVRAISON VACANCES

Nous livrons toute l'année.
À l'approche des vacances, votre établissement peut recevoir les livraisons :

jusqu'au (date de sortie) |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

à partir de (date de rentrée) |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Sans précisions de votre part, nous prendrons en compte les dates officielles de vacances.

Satisfait ou remboursé
Selon la loi du 6 janvier 1988 sur la vente par correspondance, vous disposez d'un délai de 7 jours après réception de la commande pour nous retourner, en bon état et dans l'emballage d'origine, le ou les ouvrages qui ne vous conviendraient pas. Leur prix vous sera remboursé, les frais de port et de retour restant à votre charge.

Conditions générales de vente
Prix TTC donnés à titre indicatif. Les marchandises sont facturées aux prix en vigueur le jour de la commande. Marchandises payables d'avance ou au comptant à réception de la facture. Marchandises voyageant aux risques et périls du destinataire qui devra faire toutes les réserves nécessaires à l'arrivée d'un colis détérioré ou ouvert. Tout litige sur facture ou défaut d'origine des marchandises doit être signalé dans les huit jours suivant la réception du colis. Les marchandises restent la propriété du vendeur jusqu'au paiement intégral de la facture. En cas de contestation, les Tribunaux de Strasbourg sont seuls compétents.

Prix valables d'avril 2014 à avril 2015

Toutes les données personnelles qui nous sont confiées restent confidentielles et ne sont communiquées à aucune autre entreprise, association ou administration.
Ces données ne serviront dans la société qu'à l'envoi des catalogues ou d'informations commerciales. Notre fichier client est déclaré à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés.
Vous disposez du droit d'accès, de modification ou de suppression des données vous concernant. Accès RC Strasbourg 401 770 920

ACCÈS Éditions
13 rue du Château d'Angleterre
CS 40173 • 67304 Schiltigheim Cedex
Tél. 03 88 79 97 67
contact@acces-editions.com